OPIS DO THE GETAWAY . BANAN STRIKES BACK . POWRÓT CHMIELARZA

PlayStation 2 • Dreamcast • PSone • GameCube • Xbox • GameBoy

neo PLUS 50

LUTY 2003 (02/2003)

CENA 6.99 zł (w tym 7% Vat)

Pierwsze wrażenia

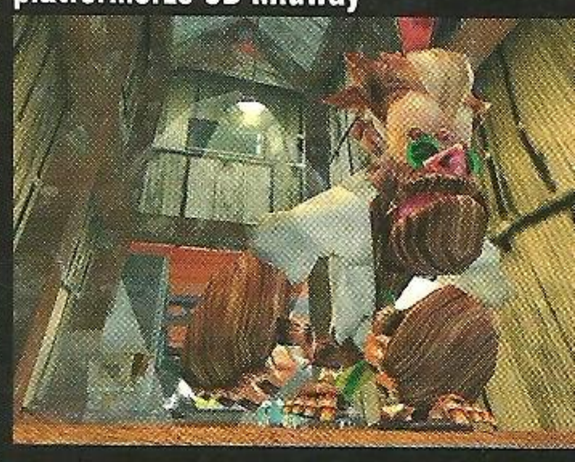
Dark Chronicle
War of the Monsters
Wild Arms 3
MGS2 Substance

Primal

Sony Cambridge dostarcza jedną z najlepszych i najpiękniejszych gier na PlayStation 2

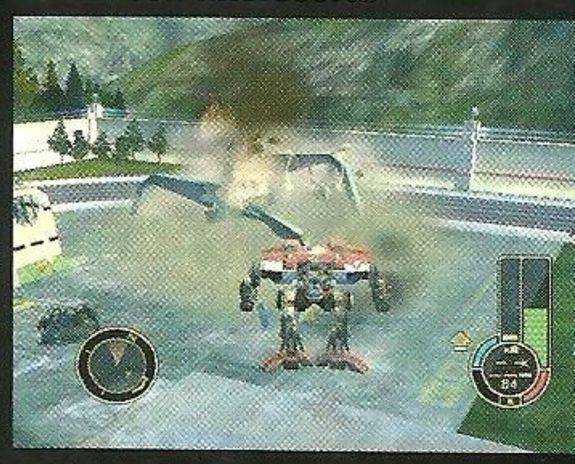
DR. MUTO

Szalony doktorek w znakomitym platformerze 3D Midway



MECH ASSAULT

Shooter, jakiego jeszcze nie było na konsoli Microsoftu



GUILTY GEARS XX

Ostatnie słowo w dziedzinie fighterów 2D należy do Sammy

THE SIMS

Wielki hit z PC skonwertowany na PlayStation 2

CRIMSON SEA

Karmazynowe morza prosto od Koei - japoński action RPG na Xboxa

A także: Mario Party 4, The Sims, Doshin The Giant, Serious Sam, Dragon's Lair 3D, RTL Skispringen, Quantum Redshift, Robot Alchemic Drive i inne!

XBOX POWER

- DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
- PANZER DRAGON ORTA
- TEST XBOX LIVE!

Independent Press

9 771505 820004 02

WWW.NEOPLUS.COM.PL

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

www.ultima.pl

ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

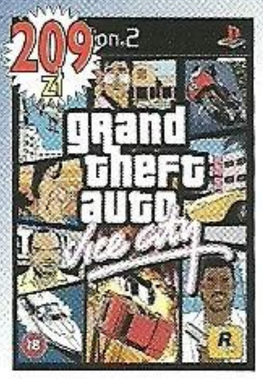
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.

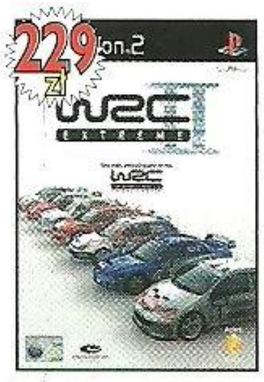
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

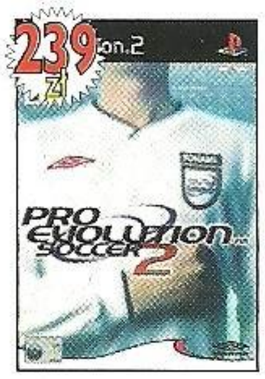
e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

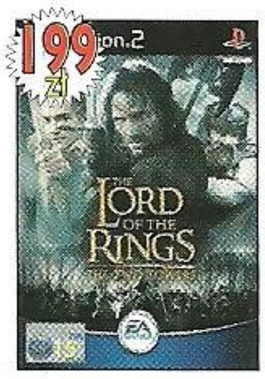
Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

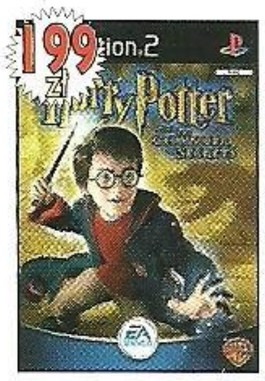
Dreamcast | Gameboy Advance | Gameboy Color | Gamecube | Inne | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox

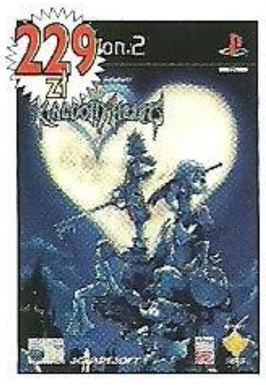


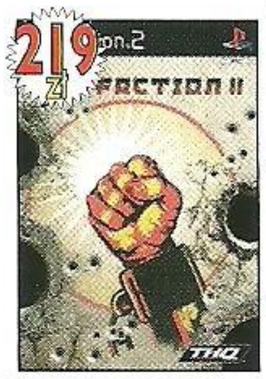










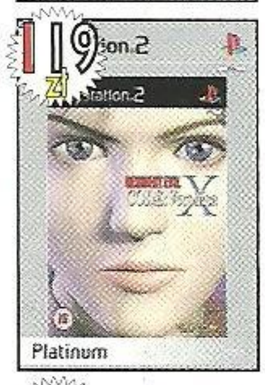


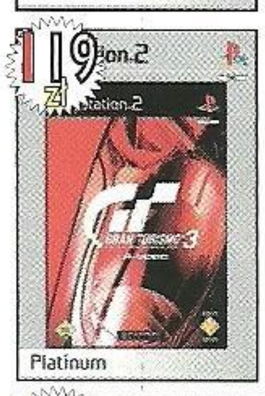
PLAYSTATION 2

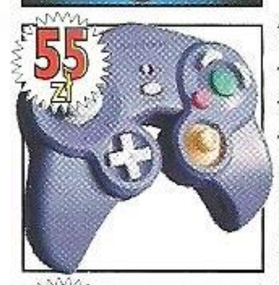
007 AGENT UNDER FIRE	179
BLADE 2	199
BLOOD OMEN 2	229
BURNOUT 2	tel.
CAPCOM vs SNK 2	179
CASTLEWEEN	159
COLIN McRAE RALLY 3	219
COMMANDOS 2	209
DRAKAN	229
FIFA 2001	149
FIFA 2002	179
FIFA 2003	199
GRAN TURISMO CONCEPT CAR	149
GTA 3	189
HARRY POTTER 2	199
HEAD HUNTER	229
HITMAN 2	199
ICO	229
KNOCKOUT KINGS 2002	179
LMA MANAGER 2002	149
MAXIMO	179
METAL GEAR SOLID 2	159
MOTO GP 2	229
NBA LIVE 2003	199
NBA STREET	179
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	199
NHL 2003	199
ONIMUSHA 2	219
PRISONER OF WAR	199
PRO EVOLUTION SOCCER	169
PRO EVOLUTION SOCCER 2	239
PROJECT ZERO	199
SLED STORM	179
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	199
SPIDERMAN THE MOVIE	199
SSX TRICKY	179
STATE OF EMERGENCY	179
THE THING	189
THE WAY OF THE SAMURAI	209
TIME SPLITTERS 2	219
VAMPIRE NIGHT	229
VAMPIRE NIGHT + pistolet GUNCON	299
VIRTUA FIGHTER 4	229
Platinum PS2:	
DEVIL MAY CRY	119
EVER BLUE	119
EVIL TWIN	109
GRAN TURISMO 3	119
HALF LIFE	119
JAK & DEXTER	119
KESSEN	119
LOTUS CHALLENGE	79
ONIMUSHA: WORLORDS	119
QUAKE III REVOLUTION	119
RAYMAN REVOLUTION	119
RED FACTION	69
RESIDENT EVIL: VERONICA	119
SILENT HILL 2	119
SMUGGLERS RUN 2	119
SSX SNOWBOARDING	119
STAR WARS STARFIGHTER	109
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119
THEME PARK WORLD	119
TIME SPLITTERS 1	119
TONY HAWK PROSKATER 3	109
WRC	119
Akcesoria:	
Konsola PLAYSTATION 2 + gra	1299
Action Replay	169
Dual Shark joypad	59
Dual Shock oryginalny	149
Kabel S-Video	39
Kierownica GT Force Logitech	439
Link Cable	29,90
Memory Card 8 MB Sony	179
Memory Card 8 MB Kemco	119
Pilot Manta	29,90
Pilot (nieoryginalny)	69
Pilot oryginalny	159
Podstawka pionowa	19,90
Przedłużacz do joypada	19,90
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	99

PLAYSTATION/PS ONE

CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
CT SPECIAL FORCES	59
DRAGON BALL Z	199







DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES .49
FIFA 2003 119
FINAL FANTASY 6 99
FINAL FANTASY 8 109
GRAN TURISMO 2 99
HARRY POTTER 2 119
MEDAL OF HONOR 1+2 119
NBA 2003 119
PRO EVOLUTION SOCCER 2 . 149
SPYRO 3 109
TEKKEN 3 99
WORMS WORLD PARTY 69

Wyprzedaż:

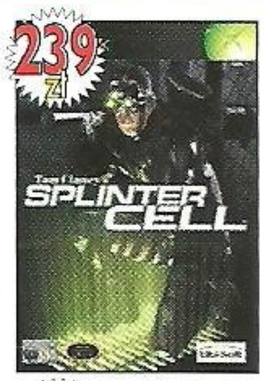
KISS PINBALL	29,90
MOTOCROSS MANIA	29,90
ROSWELL CONSPIRATIES	29,90
SALTWATER FISHING	29,90
TUNGUSKA	29,90

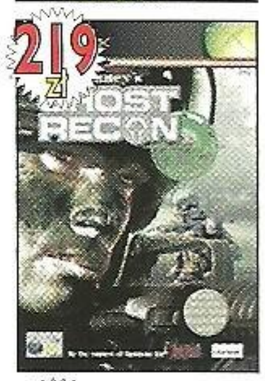
Akcesoria:

PS One	399
Game Hunter Pro	49
Joypad analogowy DualShark	49
Kierownica Double Force Big Ben	129
Link cable	29.90
Memory card 120 bloków	59
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	29.90
Multitap nieoryginalny	69
Pal converter	49
Pistolet	już od 69
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB + AV cable	19.90
Standard Pad	19.90

GAMECUBE

GAMECUBE ACE GOLF	209
BLOODY ROAR: PRIMAL FURY	229
CAPCOM VS SNK 2 EO	229
CRAZY TAXI	229
DARK SUMMIT	239
ETERNAL DARKNESS	229
EXTREME G3 RACING	229
FIFA 2003	219
HARRY POTTER 2	209
KNOCKOUT KINGS 2003	209
LOST KINGDOMS	219
LUIGI'S MANSION	239
MARIO PARTY	229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	219
NBA COURTSIDE 2002	239
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	219
NHL 2003	219
PIKMIN	229
RESIDENT EVIL	219
ROCKY	209
ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2	229
SPIDER-MAN	229
STAR WARS: THE CLONE WARS	229
STARFOX ADVENTURES	229
SUPER MARIO SUNSHINE	229
SUPER SMASH BROS. MELEE	239
TIMESPLITTERS 2	209
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	229
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	229
TUROK EVOLUTION	229
TY THE TASMANIAN TIGER	209
WAVE RACE: BLUE STORM	239
X-MEN: NEXT DIMENSION	229
Akcesoria:	
Konsola GameCube	888
Konsola GameCube + Mario Sunshine + karta pamięci	1159
Advanced controller - czarny	55.00
Advanced controller - fioletowy	55.00
Joypad oryginalny	145.00
Joypad bezprzew. - BigBen	219.00
Joypad wavebird	219.00
Kabel agb - BigBen	29.0 0
Memory card 4 Mb - nieoryginalna	49.00
Memory card - oryginalna	89.00
Memory card 8 Mb - nieoryginalna	69.00
Plecak	169.00
Przedłużacz do pada	24.00
RF modulator	89.00
RF unit do 3 konsol	59.00
RGB - znakomita jakość!	59.00
RGB cable - oryginalny	129.00





X-BOX

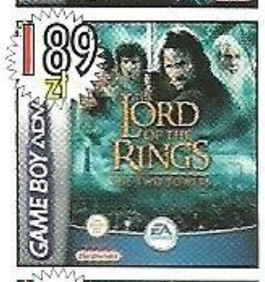
SPLINTER CELL	239
BLADE 2	239
CONFLICT DESERT STORM	239
DEAD OR ALIVE 3	259
ENCLAVE	239
FIFA FOOTBALL 2003	229
GENMA ONIMUSHA	259
GHOST RECON	219
GUN VALKYRIE	259
HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC	219
HUNTER THE RECKONING	239
MARVEL VS. CAPCOM 2	229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	229
NBA LIVE 2002	259
NBA LIVE 2003	229
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	219
NHL 2002	259
NIGHTCASTER	259
PRISONER OF WAR	239
RALLISPORT CHALLENGE	259
SHREK	259
SPIDER-MAN	259
SSX TRICKY	219
STAR WARS: JEDI OUTCAST	229
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	259
STREET HOOPS	239
TIMESPLITTERS 2	239
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	259
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	229
TUROK EVOLUTION	229
TY THE TASMANIAN TIGER	229
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	259
X-MEN: NEXT DIMENSION	229
Akcesoria	tel., www

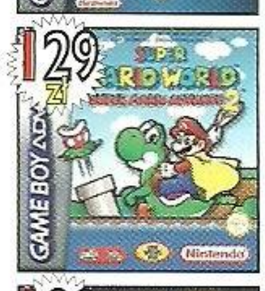
DREAMCAST

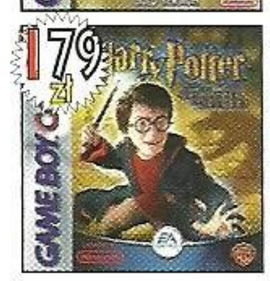
Akcesoria:	
Joypad Joytech	44,90
Joypad oryginalny	109
Karta pamięci 1MB	49
Karta pamięci 4MB	69
Karta pamięci oryginalna	109
Pistolet Bio Gun	99

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS	179
BOXING FEVER	149
BREATH OF FIRE II	159
CASTLEVANIA	219
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance	199
COLIN MCRAE RALLY 2.0	159
CRASH BANDICOOT XS	189
CT SPECIAL FORCES	189
DONALD DUCK ADVANCE	139
DOOM 2	189
DOOM ADVANCE	199
ECKS VS. SEWER	199
EXTREME GHOSTBUSTERS	99
FIFA FOOTBALL 2003	189
FINAL FIGHT ONE	139
FORTRESS	219
GOLDEN SUN	199
GREMLINS	99
GT ADVANCE	149
GT ADVANCE 2: RALLY RACING	229
HARRY POTTER 2	199
HUGO ADVANCE	179
INTERNATIONAL KARATE	59
LADY SIA - nowa cena!	149
LEGO BIONICLE	199
LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES	199
LILO & STITCH	159
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS	189
MARIO KART - SUPER CIRCUIT	129
MATT HOFFMAN'S PRO BMX	139
MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2	189
MEGA MAN 2	159
METROID FUSION	199
MINORITY REPORT	189
MORTAL KOMBAT ADVANCE	199
MOTO RACER	159
MUMMY MANACLE OF OSIRIS	159
NEXT GENERATION TENNIS	99
PINBALL CHALLENGE	159
PINK PANTHER	99
PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE	199
PLANET OF THE APES	139
PRO TENNIS WTA TOUR	189







RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR 189
SHEEP 179
SNOOD 59
STAR WARS E2: ATTACK OF THE CLONES 189
STREET FIGHTER ALPHA 3 159
STUART LITTLE 2 189
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS . 179
SUPER MARIO ADVANCE 2 129
SUPER STREET FIGHTER 2 - TURBO REVIVAL . 139
THE KING OF FIGHTERS EX: NEO BLOOD 189
TOMB RAIDER: THE PROPHECY 159
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 179
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 189
WORMS WORLD PARTY 159
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3 . 199
TUROK EVOLUTION 199
V-RALLY 3 229
WARIOLAND 4 199
WOLFENSTEIN 3D 189
X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE 199

Akcesoria:

GAMEBOY ADVANCE - czarny	379.00
GAMEBOY ADVANCE	379.00
Console protect case	39.90
Illuminator pro	139.00
Lupa antyrefleksowa	49.90
Replacement lens	19.90
Lampka	19.90
Link cable (4 w jednym)	29.00
Lupa z podświetleniem	24.90
Multi link cable	29.90
Przezroczysty pokrowiec	19.90
Pudełka na gry (5 szt.)	19.90
Transparent protection bag	19.90
Tuner TV	389.00
Zasilacz + akumulator	49.90

GAMEBOY COLOR

HARRY POTTER 2	179
POCKET MUSIC	129
POKEMON CRYSTAL	179
RAYMAN 2 FOREVER	149
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	149
ZELDA: ORACLE OF AGES	179
ZELDA: ORACLE OF SEASONS	179
ACTION MAN	149
ALONE IN THE DARK - THE NEW NIGHTMARE	149
ATAK Z MARSA	149
DE JA VU 1&2	99
HARRY POTTER	179
INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE	149
MARIO TENNIS	149
MATT HOFFMAN'S PRO BMX	149
MICROSOFT PINBALL ARCADE	129
NHL 2000	149
POKEMON BLUE	129
POKEMON GOLD	159
POKEMON RED	129
POKEMON SILVER	159
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	149
PURE RIDE	149
RAINBOW SIX	149
SPIDER MAN 2 - THE SINISTER SIX	149
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
THE WORLD IS NOT ENOUGH	149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES	149
TUROK RAGE WARS	149
WARIOLAND 3	149
Akcesoria	
5 W 1 - zestaw	129
GAMEBOY COLOR	299
Przezroczysty futerał	29.90
Gameboy light	9.90
Light magnifier	29.90
Link cable	29.90
Panel przedni (niebieski)	29.90
Power pack	29.90

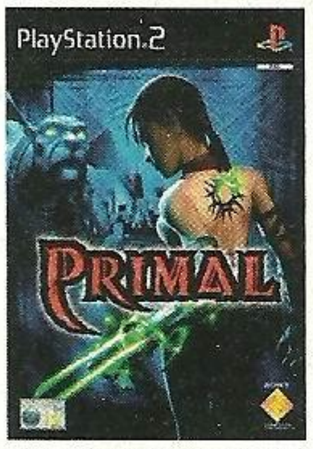
Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do pięciu dni. 2. Akcesoria z półroczną gwarancją. 3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją. 4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny. 6. Profesjonalna obsługa. 7. Produkty bezpiecznie zapakowane. 8. Koszt wysyłki: Poczta Polska 9 zł, kurier Stolica 20 zł, Pocztex (24h) 30 zł

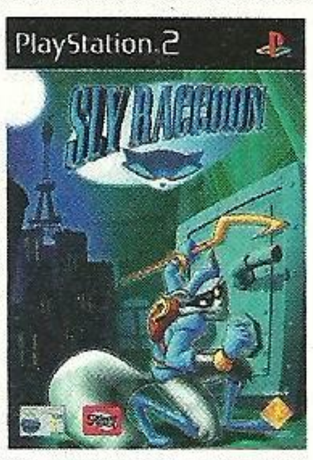
SUPER TUTYŁY W SUPER CENACH !!!

PRIMAL (PS2)
Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: 219 zł

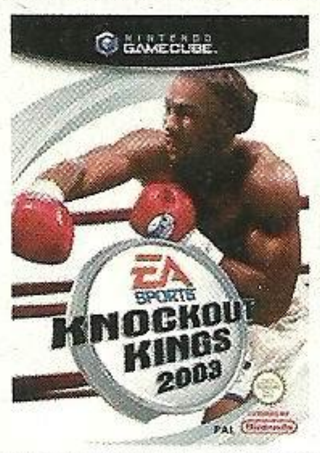
Zamów przed premierą



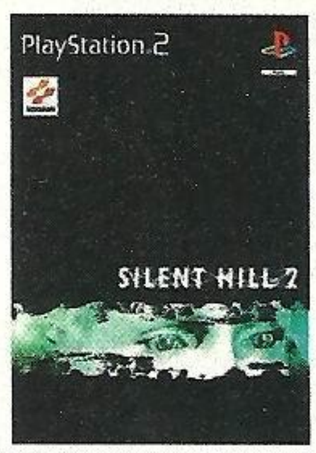
SLY RECOON (PS2)
Twoja cena: 229 zł



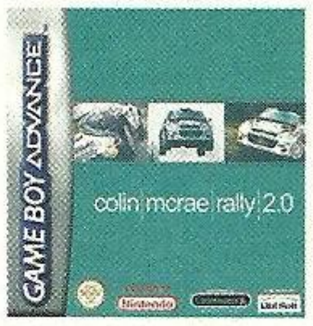
KNOCKOUT KINGS 2003 (GCN)
Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: 209 zł



SILENT HILL 2 (PS2)
Cena: ~~199 zł~~
Twoja cena: 119 zł



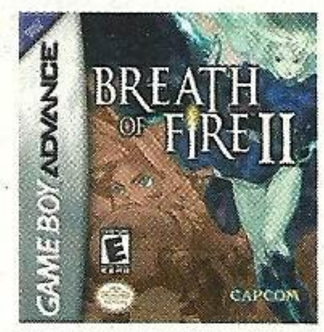
COLIN McRAE RALLY 2 (GBA)
Cena: ~~219 zł~~
Twoja cena: 159 zł



MEGAMAN 2 (GBA)
Cena: ~~219 zł~~
Twoja cena: 159 zł

GREMLINS (GBA)
Cena: ~~179 zł~~
Twoja cena: 99 zł

BREATH OF FIRE 2 (GBA)
Cena: ~~219 zł~~
Twoja cena: 159 zł



MARIO KART SUPER CIRCUIT (GBA)
Cena: ~~179 zł~~
Twoja cena: 129 zł

Kierownica LOGITECH Driving Force (PS2)
Cena: ~~499 zł~~
Twoja cena: 439 zł

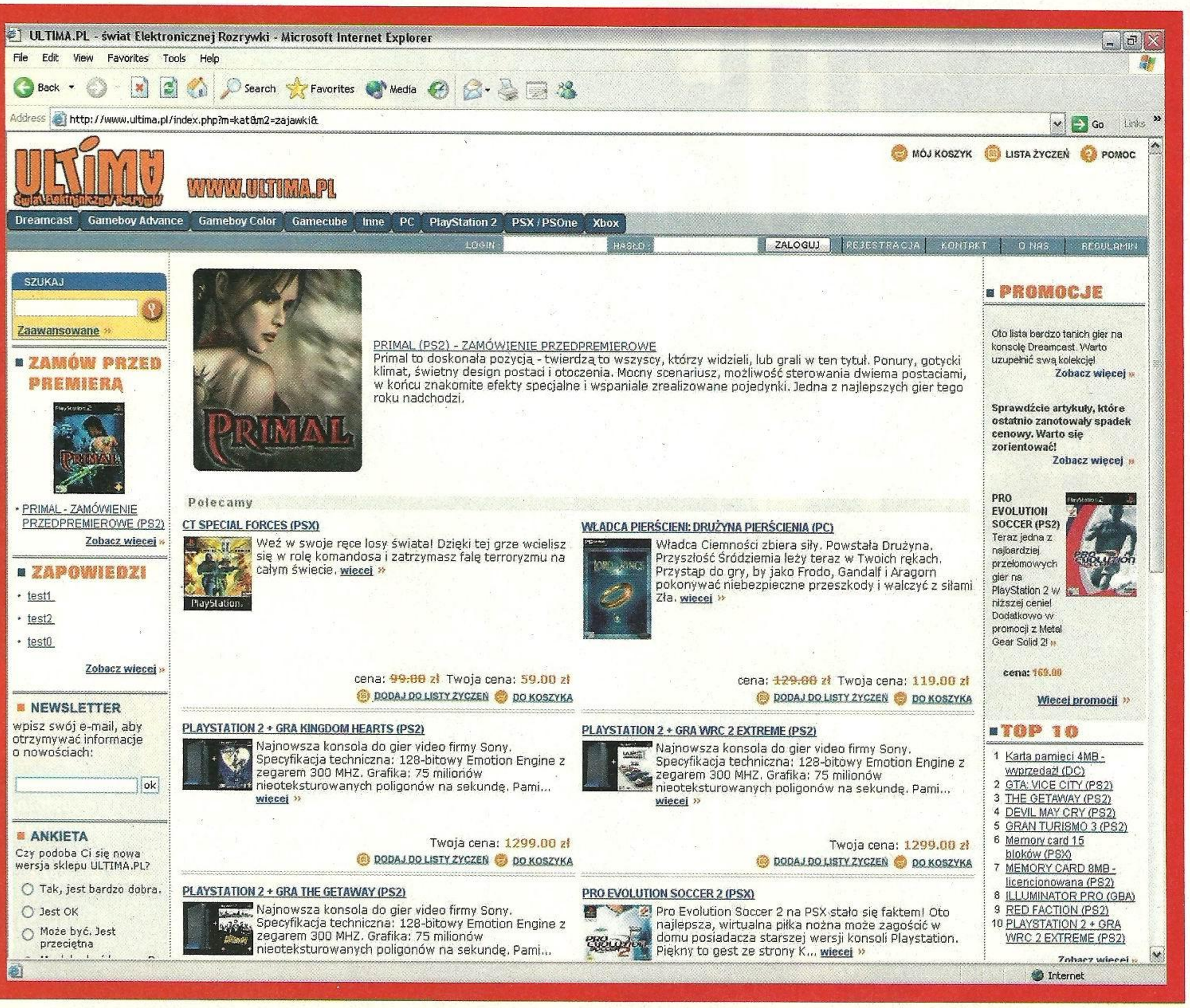
Oferta ograniczona!

Karta pamięci KEMCO (PS2)
Cena: ~~139 zł~~
Twoja cena: 119 zł

RED FACTION (PS2)
Cena: ~~109 zł~~
Twoja cena: 69 zł

STARY ADRES NOWA JAKOŚĆ WWW.ULTIMA.PL

Pełna, zawsze aktualna oferta, 24 godz./dobę, 7 dni w tygodniu



NEO PLUS

nr 50 luty 2003
(12/2002)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Anek
Banan
Marcin Kawa
Łukasz Kurkowski
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Janusz Wasilewski

Hall Of Fame
Brat, Joseph, Merlin, Origin, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy & sista A

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus@neoplus.com.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Podczas pracy słuchaliśmy:
Moloko - Statues, King Kooba - Indian Summer, Massive Attack - Massive Collection, Buddha Bar V, Oliver Shanti - The Best Of, no i oczywiście Nicka Cartera!

Greetz:
Asik & Olejandro - dzięki za support w styczniu, Banan - jus' in time, Cleetus, Luźny - stuff and stuff, Mac za styczeń, Doktor Muto.

Cześć!

Pięćdziesiąty numer Neo Plus w Waszych rękach. Jednak jeszcze nie świętujemy urodzin: dopiero w wakacje, razem z pięćdziesiątym piątym numerem. Dlaczego? Dlatego, że akurat wtedy przypada pięciolecie istnienia eNPlus. I ładnie będą wtedy wyglądać trzy piątki. Tak to sobie wymyśliłem. Spodziewajcie się ciekawych rzeczy po numerze wakacyjnym, ale na razie nie będę zdradzał wszystkich planów. Liczymy na element zaskoczenia, hyhy.
Tymczasem w pięćdziesiątym numerze powracają dwie ważne postacie, które przez długi czas współtworzyły klimat Neo Plus. To Banan i Adrian Chmielarz. Banan, autor wielu szalonych pomysłów, mistrz drugiego dna w tekstach i wytrwały przyjaciel w nocnych bojach wrócił z dalekiej podróży i zabrał się za... FAQ, a także za zapowiedzi i recenzje. Adrian natomiast z pewnością znów będzie wywoływał kontrowersje swoimi felietonami. I bardzo dobrze, coś musi się dziać.
A w styczniu działo się sporo. Przede wszystkim Primal, Panzer Dragoon Orta i DOA: Xtreme Beach Volleyball. Primal to moim zdaniem jedna z najpiękniejszych i najciekawszych gier na PlayStation 2, naprawdę warto po nią sięgnąć choćby po to, by obejrzeć jak powinien wyglądać doszlifowany pod względem grafiki produkt. PS2 ma mało pamięci na tekstury? Nie można zrobić dobrych efektów świetlnych? Bzdura. Primal jest tego dowodem. Trzeba po prostu umieć... Analogicznie sprawa ma się z dwoma wspomnianymi grami na Xboxa. Pokazują poziom grafiki 3D wręcz niemożliwy do wyobrażenia jeszcze kilka lat temu. Po prostu trzeba je zobaczyć.
Tymczasem Sony już nadaje o specyfikacji PS3, która będzie znów ileś-tam-setek-razy-potężniejsza. Ile w tym naszym konsolowym światku dzieje się ciekawego... [Gulash]

Primal

Trzy lata ciężkiej pracy Sony Cambridge i oto prawie jest... Primal to bez wątpienia największy projekt spośród europejskich gier, które ukażą się wiosną. Przeczytacie o nim już dziś.

str. 36

Panzer Dragoon Orta

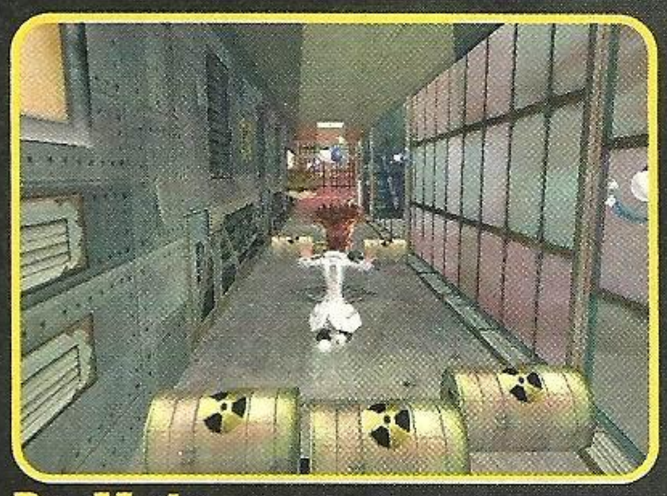
Orta wyznacza nową epokę w grafice 3D w grach video. To także znakomity shooter na Xboxa. Koniec, kropka.

str. 31

Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball

Czyli bicze na Xboxa w grze, jakiej jeszcze nie widzieliście. Gra się bowiem w leniuchowanie na pięknej, słonecznej wyspie, od czasu do czasu tłukąc w siatkę na plaży. Wanker's paradise...

str. 29



Dr. Muto str. 51

Niespodziewanie wyrósł nam hit. Albo hitek. Chorego psychicznie doktora bada Grabarz.

Guilty Gears XX str. 40

Czy GGX zapowiada triumfalny powrót bijatyk 2D? Do zgoła odmiennych wniosków doszedł OG...

MechAssault str. 54

Na szczęście MechAssault nie jest żadnym pseudo-symulatorem, ale megamasakrą. Gulazh sez.

RTL Skispringen 2003 str. 35

Marcellus wciela się w Adama Malusza i bije rekord mamuciej skoczni.

The Sims str. 59

Simsy na PS2! Simsy na PS2! Można bezkarnie nie myć kibla przez tydzień! A przynajmniej Qoora próbuje...

news

Dark Chronicle: Dark Cloud 2 18
Metal Gear Solid 2: Substance 23
War of The Monsters 10
Wild Arms 3 20
Xbox Live 24

recenzje

Alpine Racer 3 51
Air Rescue Rangers 26
Baby Felix Tennis 34
Beyblade 34
Crimson Sea 58
CT Special Forces 49
DDR: Dance Dance Revolution Max 26
Dead To Rights 51
Dinomaster Party 26
Disney's Magical Mirror 57
DOA Xtreme Beach Volleyball 28
Dr. Muto 52
Dragon's Lair 3D 56
Extreme Ghostbusters 34
Gekioh Shooting King 57
Guilty Gears XX 40
Grand Prix Challenge 26
LOTR: The Two Towers 49
Marble Master 34
Mario Party 4 46
Marvel vs Capcom 2 57
Mech Assault 54
MOH: Frontline 49
NBA Live 2003 26
Nightcaster 2: Equinox 49
Panzer Dragoon Orta 31
Pink Panther: Pinkadelic Pursuit 34
Premier Manager 2002 51
Primal 36
Quantum Redshift 48
Robot Alchemic Drive 50
Rescue Copter 34
RTL Skispringen 2003 35
Rocky 51
Rugrats Royal Ransom 51
Serious Sam 47
The Powerpuff Girls: Relish Rampage 49
The Sims 59
Treasure Planet 57
Truck Racing 34
Virtua Cop: Elite Edition 51
Zoocube 57

help!

The Getaway 62

redakcja

ARCHIWALIA 76
Gangsta's Paradise 66
FAQ 79
FIGHT CLUB 68
HotShots 84
ISS PARTY 71
NEON 72
POCKET 61
TIPS & TRICKS 60

Trans.lot.ion 50

NEO NEWS

Nadciaga nowy GameBoy Advance

Nintendo strasznie długo wstrzymywało decyzję o wypuszczeniu ulepszonej wersji GameBoya Advance, a także dementowało wszelkie pogłoski i przecieki na temat pojawienia się tego sprzętu. No i ogłosiło ją dopiero po świątecznej gorączce zakupów... Nie trzeba być specjalnie bystrym, żeby domyślić się dlaczego. Przecież najpierw trzeba było sprzedać jak najwięcej wyprodukowanych już egzemplarzy starej wersji. Biznes jest biznes... Teraz każdy posiadacz GameBoya Advance będzie musiał się zastanowić, czy woli męczyć się z niedorobioną (co tu ukrywać) starą wersją kieszonsolki, czy zakupi nową, naprawdę chłodną (nie tylko z koloru) edycję.

Ale czemu GameBoy Advance SP (bo taka jest pełna nazwa) jest taki fajny? Po pierwsze - rozwiązano problem ze zbyt ciemnym ekranikiem, na którym nie da się grac w jasny dzień i w ciemną noc, a w zasadzie to prawie nigdzie i nigdy się nie da – oświetlenie musi być niemal idealne, więc przenośna konsolka szybko zamienia się w konsolkę fotelowo-podlampową. W Advance SP nie będzie problemu – podświetlenie ekraniku (Front Light Screen) rozwiązuje tą sprawę. A po drugie, władowano do konsolki akumulatorek litowo-jonowy, wystarczaja na dziesięć godzin grania (przy włączonym podświetleniu; gdy je wyłączymy, czas wydłuża się niemal dwukrotnie). Ponowne naładowanie akumulatorka trwa zaledwie trzy godziny. To, oprócz wyglądu, wszystkie zmiany w konstrukcji konsolki. Może niewielkie, ale poważnie wpłyną na komfort i zdrowie (dotychczas - garb i zepsute oczy) użytkowników GBA. Wygląd zmienił się niebywale – konsolka prezentuje się jak miniaturowy laptop (lub puderniczka - zależy od płci, hehehe). Rozmiary złożonego pudełeczka są następujące: 82 mm szerokości, 84.6 mm długości, 24.3 mm grubości i 143 g wagi – czyli wymiarami GBAsp zbliżyło się do telefonów komórkowych i nie trzeba już będzie doszywać specjalnych kieszeni, ani nawet kupować pokrowca – delikatny ekranik po zamknięciu klapki będzie świetnie chroniony. Oczywiście nowa wersja nie zmieniła się pod względem kompatybilności – chodzą wszystkie gry, a wydajność konsolki nie uległa zmianie. W Europie mają być dostępne trzy wersje kolorystyczne GBAsp: czarny, srebrny i granatowy – wszystkie kolory będą w wersji metallic (bez dopłaty, heheheh). Przewidywana cena to około 129 – 139 euro. Czyli strasznie drogo, bo minimum 520 złotych! Nintendo chyba na głowę upadło...

GameBoy Advance SP będzie dostępny od 28 marca br. A od Neo Plus - dwa pytania do Ninny – Czemu tak drogo? I czemu GBA nie była od początku tak dopracowany?

Więcej zdjęć nowego GameBoya znajdziecie w GameBoy Magazynie. Jedno jest pewne - wyświetlacz wreszcie będzie taki, jaki powinien być od początku.

Gregory Horror Show

PS2 Capcom chyba robi sobie żarty...

Jak wiadomo, Capcom specjalizuje się w survival horrorach. Wiecie, to oni zrobili te wszystkie Residenty i Dino Crisisy. Ale z pewnością nie widzieliście w ich wydaniu czegoś takiego, jak pokazany na Capcom Gamers' Day 2003 Gregory Horror Show. Prawdę mówiąc, chyba żadna gra z tego gatunku tak nie wyglądała. Zawsze stawiano na realizm, odrażające widoki oraz krew, flaki i inne przysmaki. GHS jest zupełnie inne, co zresztą doskonale widać. Postacie są cegłogłowe i bardzo proste, ale zaprojektował je ze znajomością rzeczy znany rysownik, Naomi Iwatani. Grafika ma swój klimat, a gra pomyka płynnie i wygląda całkiem dobrze jak na tak wczesne stadium produkcji. Przewidywany termin wydania GHS tylko i wyłącznie na PlayStation 2 to pierwszy kwartał 2004 roku w Japonii. Datę europejską poznamy pewnie dopiero po tym czasie.

Pewnego wieczora podczas pełni księżyca przeciętny chłopiec wracał do domu. Nagle poczuł się bardzo zmęczony i wszedł do tajemniczego dworzyszcza. Spotkał tam przerośniętą mysz o imieniu Gregory... Nagle rozległ się opętany śmiech i z głębi dworu dobiegło przerażające wycie. Chłopiec postanowił natychmiast wyjść z przeklętego miejsca, ale Gregory poinformował go, że i owszem wejść można, ale kto wejdzie ten już nigdy nie może opuścić tego miejsca... Tak zaczyna się przygoda – survival horror dla trochę młodszych graczy. Aby wydostać się z nawiedzonego dworu, chłopiec musi zbierać dusze potworów, zamieszkujących straszny dwór. Stwory trzeba będzie podsłuchiwać, podglądać, a także wpędzać w pułapki, aby zdobyć ich dusze. To na razie wszystko, czego się dowiedzieliśmy, ale z pewnością damy Wam jeszcze znać o Gregory Horror Show, bo sami jesteśmy ciekawi, co się w tym tytule kryje.

Capcom lubi eksperymentować. Ciekawi jesteśmy Grega - między innymi takie gry odróżniają [illegible] od [illegible].

Suzuki-san na topie

Academy of Interactive Arts and Science (AIAS) w Los Angeles poinformowało, że prestiżową nagrodę Hall of Fame za rok 2003 otrzyma Yu Suzuki. Tym samym Suzuki-san dołączył do grona wybitnych twórców gier, którzy otrzymali tę nagrodę w minionych latach.

2002 – Will Wright (Sim City, The Sims)
2001 – John Carmack (DOOM, Quake)
2000 – Hironobu Sakaguchi (Final Fantasy)
1999 – Sid Meier (Civilization)
1998 – Shigeru Miyamoto (Mario, Zelda)

Największym wkładem Yu Suzukiego w rozwój sztuki i rozrywki interaktywnej jest oczywiście seria Virtua Fighter, która jako jedyna gra video w historii jest cały czas prezentowana na wystawie w słynnym waszyngtońskim Smithsonian's Natural Museum of American History, w dziale „Innowacje w technologiach informatycznych".

Kryteria przyznawania nagrody są bardzo ostre: trzeba stworzyć nowy gatunek gier lub w znaczący sposób udoskonalić i zmienić już istniejący. To nie wszystko, trzeba również zainspirować innych twórców, wykazać się kreatywnymi i innowacyjnymi projektami, wywrzeć wpływ na całą branżę, a także sprawić, że gry nie tylko są rewelacyjnie i pomysłowe, ale także świetnie się sprzedają. No i chyba najbardziej znaczący argument – gry danego twórcy muszą wpłynąć na całą światową kulturę – innymi słowami, bardzo dużo ludzi musi wiedzieć, co to za gra, a także musi ona urosnąć do rozmiaru symbolu.

Nie da się ukryć, że wszystkie nagrody trafiły we właściwe ręce. Yu Suzukiemu też się należała – Neo Plus gratuluje!

Xbox numero due!

Microsoft oświadczył iż Xbox zajął drugie miejsce pod względem sprzedaży konsol na świecie.

Przyczyniły się do tego ogłoszone niedawno wyniki sprzedaży z okresu świątecznego.
Według niezależnych badań konsola Microsftu ma już 24 procent rynku w USA (co oznacza wzrost o 48 procent w porównaniu do roku poprzedniego). W Europie wynik nie jest wprawdzie tak dobry, ale 19 procent rynku konsol „next-gen" to już coś, szczególnie, gdy weźmiemy pod uwagę czas premiery Xboxa na naszym kontynencie.
Zresztą grudzień zeszłego roku był najlepszym miesiącem dla Xboxa w jego krótkiej historii. Wprawdzie Microsoft nie podał żadnych dokładnych danych, ale podobno grudniowe wyniki sprzedaży sprzętu i oprogramowania przebiły poprzedni najlepszy miesiąc tej konsoli o 43 procent, a wynik 4.8 gry sprzedanej z każdą maszyną jest naprawdę imponujący.
Xboxowy Life sprzedaje się równie dobrze – według Microsoftu Starter Kit przebija Network Adaptor do PlayStation 2 aż o 70 procent!
Oczywiście Microsoft nie mógł przy tak wyśmienitej okazji powstrzymać się od przykopania odrobinę konkurencji, a w szczególności Nintendo. Wyniki sprzedaży wskazują, że Splinter Cell sprzedało się o 19 procent lepiej niż największy hit Nintendo, Metroid Prime. Nawet lepiej jest z grami developerów niezależnych – sprzedaż tych tytułów jest na Xboxie o 56 procent większa niż na GameCubie, ale to w sumie nic dziwnego – Nintendo nie wypuszcza zbyt dużej ilości gier od niezależnych wydawców. Najdziwniejsza jest sytuacja wśród tytułów multiplatformowych – wśród najlepszych tytułów, które ukazały się na PlayStation 2 i Xboxa lepiej o 70 procent sprzedają się wersje na konsolę Microsoftu.
W Europie Xbox sprzedał się w podczas świąt w stosunku 2:1 w porównaniu do konsoli Nintendo i jednocześnie przekroczył liczbę miliona konsol sprzedanych łącznie w Wielkiej Brytanii, Francji i Niemczech (ciekawe ile z tych ostatnich trafiło do nas).
Jedynym bólem Microsoftu jest Japonia – tam nadal Xbox nie potrafi znaleźć sobie miejsca.
Za to świetnie idzie Xboxowi w Australii i Kanadzie. W tej pierwszej ma już 35 procent rynku (GameCube tylko marne 5 procent), a w kraju klonowego liścia 32 procent. Wyniki imponujące, choć niczego jeszcze nie przesądzają. Za to z całą pewnością zachęcą Microsoft do dalszych wysiłków.

Splinter Cell sprzedaje się w USA lepiej, niż Metroid Prime. Czy to oznacza, że rośnie średnia wieku osób grających na konsolach?

Nintendo dołuje i obiecuje

Nintendo przyznało, że sprzedaż GameCube i gier nie idzie tak jak było zakładane.

I obwinia o to zmiany w oczekiwaniach konsumentów, którzy podobno nie chcą już siedzieć godzinami przed konsolą i bawić się grami. Taaa, jaaasne - tyle, że Sony jakoś jednak dobiło do tych „marnych" 50 milionów sprzedanych PS2'ójek i nie narzeka przy tym wcale na graczy.
Dotychczasowe prognozy sprzedaży na całym świecie zostały obniżone z 12 na 10 milionów jeszcze w październiku.
Ale nawet tego nie udało się konsoli Nintendo dokonać – sprzedaż GameCube'a jest przynajmniej o 10 procent niższa niż planowano.
Podobnie jest z grami – przewidywane 55 milionów sprzedanych gier nie zostało osiągnięte.
Przy okazji prezes Nintendo, Satoru Iwata uciszył plotki jakoby Big N miało się wycofać z rynku „dużych" konsol. Co więcej następca GameCube jest już przygotowywany – premiera nowej konsoli ma nastąpić w 2005 lub 2006 roku. Ciekawe jak się będzie nazywała?
Iwata uzasadnia tę decyzję tym, że Nintendo nie chce po raz trzeci powtórzyć błędu z opóźnionym w stosunku do Sony startem nowej konsoli. Przecież i N64 i GameCube wystartowały ze sporym opóźnieniem do konkurencji. Swoją drogą ciekawe czemuż to powtórzyli ten błąd już dwa razy – liczą na przysłowiowe do trzech razy sztuka? Oczywiście nie życzymy Nintendo źle, ale dotychczasowe wyniki nie wróżą im zbyt dobrze, a w świetle tego co dotychczas pokazuje Xbox i zapowiedzi Sony na temat PS3, Nintendo czeka naprawdę trudne zadanie.
Jedno jest już pewne – wojna konsol, którą niedawno przeżyliśmy powtórzy się na przełomie 2005 i 2006 roku i będzie o wiele, wiele bardziej zacięta niż poprzednia. Jak to mówią: „Obyś żył w ciekawych czasach...".

Sony mówi o PlayStation 3

PlayStation 3 sto razy potężniejsze od Pentium IV 2.5 GHz?

PS3 zbliża się coraz większymi krokami. Sony, Toshiba i IBM niedawno podały nowe dane dotyczące swojego najnowszego procesora nazwanego Cell, który stanie się sercem układu PS3.
Cell, nad którym prace mają zostać zakończone na przełomie 2004 i 2005 roku, będzie ponad sto (!) razy mocniejszy od Pentium IV taktowanego zegarem 2.5GHz.
Taka szybkość została osiągnięta poprzez umieszczenie kilku układów w jednym kawałku silikonu. Przy tej prędkości procesor potrzebuje niesamowicie szybkich łączy i pamięci, nad którymi pracuje Rambus. Dwie najnowsze technologie tej firmy – Redwood (połączenia chipów) i Yellowstone (połączenia procesora z pamięcią) mają zapewnić dostatecznie dużą szybkość przesyłu danych, aby wykorzystać potworną moc układu.
Yellowstone może transferować 100 gigabitów rozkazów na sekundę, czyli ponad trzy razy szybciej niż najszybsza dostępna obecnie pamięć! Jeżeli to wszystko jest prawdą, to już niedługo gry osiągną następny stopień rozwoju. Choć prawdę mówiąc ciężko nam w to uwierzyć, PS2 też miało oferować grafikę „filmową" co jakoś nie do końca okazało się być prawdą. Więcej dywagacji technicznych na temat PS3 znajdziecie w Neonie.

Newsflash

■ Konami podjęło się wydania Bloody Roar na Xboxa. Jeszcze nie wiadomo, czy seria przejdzie jakikolwiek zmiany w związku z wersja na nową platformę, ale z pewnością główną częścią rozgrywki pozostanie zamiana zawodników w bestie. Termin planowanego wydania to lato 2003.

■ Na PS2 zmierza piąta część strzelanki Gradius. Jedyne, co potwierdziło Konami to nowa oprawa graficzna i zmienione sterowanie. Gradiusa V należy oczekiwać na jesieni.

■ Microsoft rozpoczął sprzedaż Xbox Live w Japonii. Impreza promocyjna odbyła się w klubie Velfare, jednym z lepszych w Tokio. Poza dziennikarzami, beta testerami i gośćmi pojawiło się wielu ludzi z japońskiego showbiznesu. Aktorzy, aktorki i piosenkarze mieli ściągnąć jak najwięcej mediów. Wśród planowanych gier pojawiła się nowa wersja Steel Batalion, obsługująca Live'a.

■ Nintendo zostało oficjalnym sponsorem dwóch imprez snowboardowych – Burton European Open i MTV Winterjam. Podczas pierwszej imprezy wielki GameCube będzie stanowił jedną z konstrukcji do wykonywania trików. Nintendo zapowiedziało, że nagrodzi 2000 euro tego, kto wykona na krawędzi ich konsoli najlepszy trik. Na Winterjam reklamować się będzie Metroid Prime. Będzie wielka lodowa rzeźba Samus i ekran wyświetlany na lodowej ścianie. Trzeba przyznać, że Nintendo zaplanowało akcję z rozmachem.

■ Peter Moore, poprzedni szef amerykańskiego oddziału Segi w kilka dni po zwolnieniu z pracy trafił do Microsoftu, gdzie objął pozycję wiceprezesa do spraw sprzedaży i marketingu. Jedni widzą w jego posunięciu zdradę, inni dobry interes, a jeszcze inni monopolizację rynku. Może to po prostu preludium do wchłonięcia Segi przez Microsoft?

■ 3DO zapowiedziało kolejną część swojej odwiecznej serii na GC. Army Men: Sarge's War to fpp. AI oczywiście będzie genialne, grafika najlepsza, a wybór broni i taktyk olśniewający. Lećcie zamówić już teraz, bo potem nie będzie.

■ Nintendo opublikowało oficjalną listę wydawniczą.
Nintendo Puzzle Collection - 02/07/2003
Metroid Prime - 02/28/03
Giftpia - 04/2003
F-Zero - maj 2003
Final Fantasy Crystal Chronicle -wiosna 2003
Wario World GC - jesień 2003
Kirby's Airland - jesień 2003
Mario Golf - jesień 2003
Mario Tennis - zima
1080: White Storm - zima
Star Fox - termin nie ustalony
Mario Kart - termin nie ustalony
Pikmin 2 - termin nie ustalony
Animal Crossing 2 - termin nie ustalony
Większość gier występuje jeszcze pod roboczymi tytułami, ale nie należy się spodziewać wielkich zmian, a raczej dodania podtytułów.

Dino Crisis 3

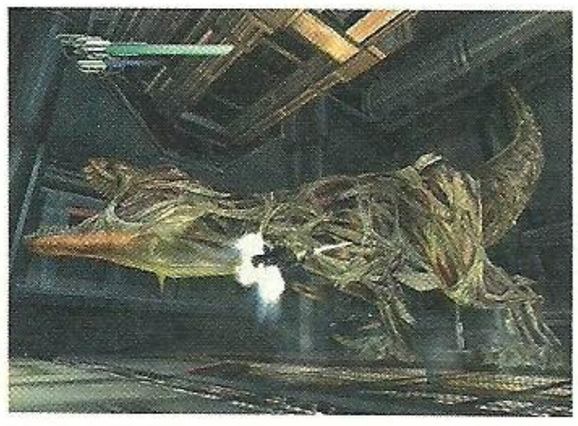
Xbox Exclusive dla maszyny Billa Gie

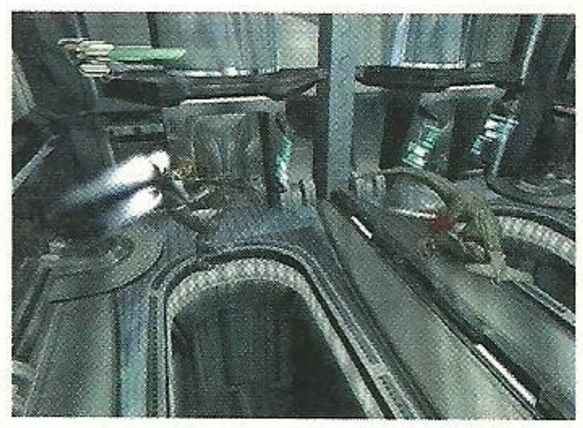
Dino Crisis 3 to kolejny exclusive dla Xboxa od Capcomu. Przynajmniej do sierpnia tego roku. Czy pamiętacie poprzednie części tej produkcji? Nawet, jeżeli tak to nie macie zielonego pojęcia, czym jest DC3. Ta gra przeszła totalną przemianę, a jedyną rzeczą łączącą poprzednie odsłony z tą najnowszą są gigantyczne dinozaury. Jeszcze chyba nigdy żadna seria nie zmieniła tak radykalnie swojego oblicza. Więc co to będzie? Rok 2548. W przestrzeni kosmicznej namierzony został olbrzymi statek o nazwie Ozymandius. Ta latająca baza, która niegdyś stanowiła całą kolonię ludzką wysłaną w nieznane, zaginęła przeszło trzysta lat temu. Teraz odnalazła się, ale z pokładu nie dochodzi nawet najmniejszy znak, który świadczyłby o znajdowywaniu się tam jakichkolwiek rozbitków. Sprawę ma zbadać gracz, a właściwie Patrick, członek specjalnego oddziału. Wyekwipowany w najnowocześniejszą broń i plecak odrzutowy i wyrusza w zatęchłe, ciemne przestrzenie Ozymandiusa. Gdy wchodzi na pokład okazuje się, że statek został opanowany przez hordy zmutowanych dinozaurów, które nie wiadomo dokładnie jak się tam znalazły ani jaki miały udział w śmierci załogi. Rozwiązanie zagadki pozostaje w gestii Patricka. Tak przedstawia się całkiem ciekawa fabuła, w której wyraźnie czuć japoński umysł. Ale w tym wypadku to tylko dobrze. Gdy już zasiądziecie do gry zaszokują Was olbrzymie rozmiary statku. Wielkie hole, wielokondygnacyjne sale z tysiącami balkoników i mostków, kilometrowe korytarze, a do tego możliwość latania na jetpacku powodują, że ta przestrzeń wydaje się być nieograniczona. To naprawdę wygląda świetnie – szczególnie, że to nie jest gigantyczna pustka, ale wielka baza, w której co krok stoją jakieś komputery, maszyny, hangary i wszelkie

Biomechaniczne dinozaury? Łał... Nieźle, Capcom. Całkiem nieźle.

Kolo... ma... jetpack! Capcom zrywa z tradycją niemożności oderwania nóg bohatera od ziemi? No niesamowite...

urządzenia przydatne w takiej konstrukcji. Wszystko utrzymane jest oczywiście w mrocznych kolorach zaginionego statku widmo. Atmosferę doskonale buduje też dźwięk, oczywiście wykorzystujący Dolby Digital 5.1. Co chwilę gdzieś słychać jakieś szmery, uderzenia i inne dźwięki otoczenia. Sprawia to wrażenie, że statek żyje, a człowiek przestaje się czuć tak pewnie na jego pokładzie. Świetnie wyglądają też wszystkie postacie – zarówno bohater jak i dinozaury zostali zaprojektowani z wielka dbałością o szczegóły. Dinosy są ogromne, mają wielkie kły, a z ich rozwartych paszcz kapie gęsta, lepka ślina.
Słów kilka o uzbrojeniu. Poza podstawową bronią Patrick posiada coś bardzo ciekawego – mechaniczne pszczoły. Gdy je wypuści, mechaniczne owady rozlatują się po bazie w poszukiwaniu celu. W grze będzie kilka rodzajów pszczół, a różnić się one będą zarówno poziomem inteligencji jak i mocą. Warto jednak zauważyć, że taki pomysł był wykorzystany już w grze Androids na Amigę, ale to było już parę ładnych lat temu. Na zakończenie trzeba jeszcze wspomnieć o tym jak statek będzie zmieniał swój kształt. W grze natkniemy się na wiele przełączników, które będą przesuwać ściany, otwierać przejścia bądź uruchamiać kolejne maszyny. Podobno niektóre miejsca mogą się zmienić nie do poznania po przesunięciu jakiejś dźwigni. Czekamy niecierpliwie.





Dungeons & Dragons Heroes

PS2, Xbox, GCN Atak na Baldur's Gate: Dark Alliance

Dungeons and Dragons Heroes to kolejna gra oparta na słynnej licencji D&D, jednej z najpopularniejszych gier fabularnych. Najprościej mówiąc będzie to kolejny hack&slash z czterema bohaterami w roli głównej. Gracz będzie miał okazję wcielić się w postać wojownika, czarodziejki, złodziejki lub kleryka. O ile trzy pierwsze nazwy są dość oczywiste, o tyle kleryk może wprowadzić trochę zamieszania, bowiem zupełnie jak nie na księdza przystało dzierży wielki młot z ostrzem po drugiej stronie. Fabuła przedstawia się następująco: dzielna czwórka wybrała się by złupić legendarny zamek Bael, na którym podobnież otworzyły się magiczne portale, pozwalające przenosić się do innych światów, w których może znajdzie się cos wartościowego do ukradzenia. Wielce dydaktycznie. W każdym bądź razie, gdy paczka dotarła na miejsce okazało się, że rzeczony zamek leży w gruzach, a nad jego zgliszczami unosi się nowa konstrukcja. Z braku laku postanawiają najechać tę budowlę, po czym okazuje się, że portale znajdują się właśnie tutaj. Może i fabuła nie trzyma się specjalnie kupy, a poziomem przypomina stare kreskówki rodzimej produkcji, ale nie o to tutaj chodzi. Kiedy już zdecydujemy się na jedną postać wyruszamy na zamek. Tam czekają na nas setki potworów przeróżnej maści. Do znalezienia jest wiele nowych broni, manuskryptów i ksiąg przydatnych przy używaniu czarów. Właściwie gra jest bardzo podobna do Diablo i jedyna poważna różnica polega na dodaniu przejść pomiędzy światami, co nie ogranicza pola walki jedynie do zamkowych murów. Obrazki wyglądają bardzo ładnie, ale dopóki nie zobaczy się tego w akcji można nie docenić grafiki. Projekty otoczenia nie są za bogate, ale całość nadrabia ładnymi teksturami w wysokiej rozdzielczości. Wielką nadzieje pokładamy w multiplayerze na czterech graczy, w którym gra na pewno nie znudzi się zbyt szybko. Co na koniec? Może to, że gra ukaże się na PS2, Xboxa i GC i ma wielką szansę przejąć pałeczkę pierwszeństwa po Baldurs Gate: Dark Alliance.

Multiplayer dla czterech osób zdradza korzenie D&DH. To raczej Gauntlet, niż uproszczone RPG. Mimo to może być fajowo.

PRZY ZAKUPIE DWOCH LUB WIĘCEJ GIER 10 % RABATU*

DOTYCZY RZECZY UŻYWANYCH

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

tel. 0-602 32 36 91

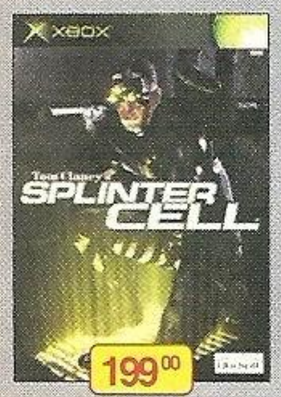
czynne codziennie od 9.00 do 19.00

e-mail: renoma@tenbit.pl

HOT NEWS

DEVIL MAY CRY 2	PS2
MARK OF CRY	PS2
MARIO PARTY 4	G-CUBE
METROID PRIME	G-CUBE
MGS 2 SUBSTANCE	PS2
MORTAL KOMBAT	PS2 / XBOX / G-CUBE
PRIMAL	PS2
RAYMAN 3	PS2 / G-CUBE
RESIDENT EVIL ZERO	G-CUBE
RYGAR	PS2
SLY RACCOON	PS2
STAR FOX	G-CUBE
STAR WARS: BOUNTY HUNTER	PS2 / G-CUBE
TENCHU 3	PS2
TONY HAWK'S 4	PS2
THE GETAWAY	PS2
UNREAL CHAMPIONSHIP	XBOX
VEXX	PS2 / XBOX

SUPER CENY

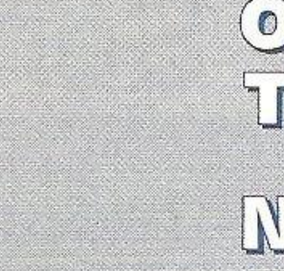


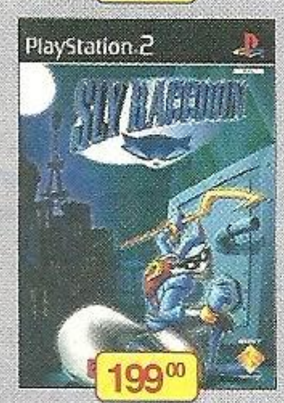
X-BOX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	tel.	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	219,-	169,-
AGRESIVE IN LINE	219,-	169,-
AMPED	219,-	169,-
BLADE 2	219,-	169,-
BLINX	219,-	169,-
BLOOD WAKE	219,-	159,-
BUFFY	219,-	169,-
BURNOUT	219,-	169,-
CHASSE	219,-	169,-
CIRCUS MAXIMUS	219,-	169,-
COLIN 3	219,-	169,-
CRAZY TAXI 3	219,-	169,-
DARK SUMMIT	219,-	169,-
DEAD OR ALIVE 3	209,-	149,-
DESERT STORM	219,-	169,-
ENCLAWE	219,-	169,-
F1 2002	219,-	169,-
FUZION FRENZY	219,-	169,-
GUNVALKYRIE	219,-	169,-
HALO	219,-	169,-
HITMAN 2	219,-	169,-
HUNTER	219,-	169,-
ISS 2	219,-	169,-
JET SET RADIO	219,-	169,-
KELLY SLATER'S PRO SURFER	219,-	169,-
LARGO WINCH	219,-	169,-
LOTR: THE TWO TOWERS	219,-	169,-
MAX PAYNE	219,-	169,-
MIKE TYSON BOXING	219,-	169,-
MORWIND	219,-	169,-
NBA 2002	219,-	169,-
NHL 2002	219,-	169,-
NHL 2003	219,-	169,-
ONIMUSHA	219,-	169,-
PRISONER OF WAR	219,-	169,-
PROJECT GOTHAM	219,-	169,-
RALLY SPORT CHALL.	209,-	149,-
SEGA GT 2	219,-	169,-
SILENT HILL	219,-	169,-
SPYHUNTER	219,-	169,-
SSX TRICKY	219,-	169,-
THE SIMPSONS	219,-	169,-
THE THING	219,-	169,-
TIMESPLITTERS 2	219,-	169,-
TONY 3	219,-	169,-
TRANSWORLD SURF	219,-	169,-
TUROK	219,-	169,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	899,-	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	219,-	169,-
BATMAN	219,-	169,-
BLOODY ROAR	219,-	169,-
CRAZY TAXI	219,-	169,-
DRIVEN	219,-	169,-
ETERNAL DARKNESS	219,-	169,-
EXTREMA G3	219,-	169,-
F1 2002	219,-	169,-
FIFA 2002	219,-	169,-
ISS 2	219,-	169,-
LUIGI'S MANSION	209,-	149,-
MARIO	219,-	169,-
MICKY MOUSE	219,-	169,-
MX RIDER	219,-	169,-
NBA CURTSIDE 2002	219,-	169,-
NEED FOR SPEED	219,-	169,-
NHL 2003	219,-	169,-
PIKMIN	219,-	169,-
RED CARD SOCCER	219,-	169,-
RESIDENT EVIL	219,-	169,-



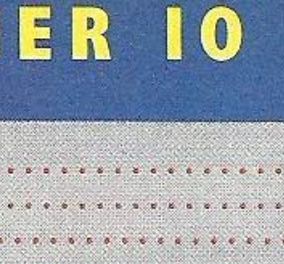


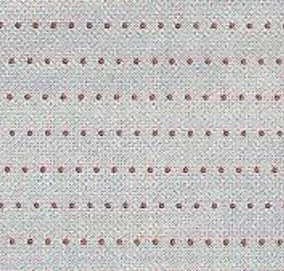
G-CUBE

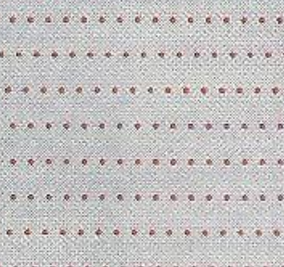
	NOWE	UŻYW.
SONIC 2	219,-	169,-
SPIDER MAN	219,-	169,-
SPY HUNTER	219,-	169,-
SSX TRICKY	219,-	169,-
STAR WARS	209,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	219,-	169,-
SUPER MONKEY BALL	219,-	169,-
TARZAN	219,-	169,-
TUROK	219,-	169,-
UNIVERSAL STUDIOS	219,-	169,-
WAWE RACER	219,-	169,-
INNE	tel.	tel.

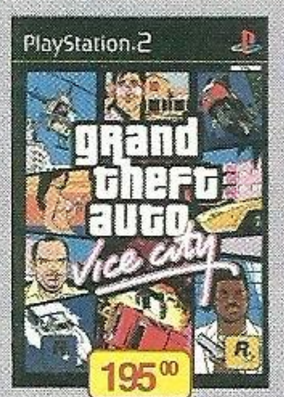
PS 2

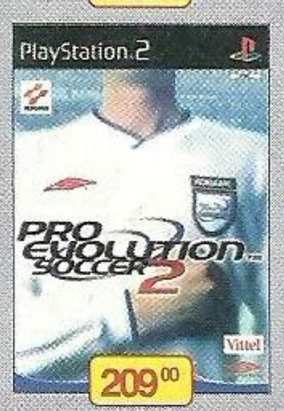
	NOWE	UŻYW.
PS2	tel.	tel.
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI ORG.	139,-	119,-
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	199,-	169,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	169,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	159,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	169,-
ARMORED CORE 2	199,-	129,-
BALDUR'S GATE	199,-	159,-
BLADE 2	199,-	169,-
BLINX	199,-	169,-
BLOODY ROAR 3	199,-	129,-
BOND 007	199,-	129,-
BOUNCER	199,-	129,-
BUFFY	199,-	169,-
BURNOUT 2	199,-	169,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	tel.	tel.
COMMANDOS 2	199,-	169,-
CRASH 4	109,-	99,-
CRASHED	209,-	179,-
CRAZY TAXI	149,-	129,-
DARK CLOUD	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	99,-
DESERT STORM	179,-	139,-
DONALD DUCK	199,-	99,-
DRAKAN	219,-	179,-
DROPSHIP	199,-	169,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	99,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	159,-
EVE OF EXTINCTION	199,-	139,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EXTERMINATION	199,-	129,-
F1 ONE 2001 (SONY)	119,-	89,-
FIFA 2001	159,-	99,-
FIFA 2002	199,-	99,-
FIFA 2003	209,-	169,-
FIRE BLADE	199,-	169,-
FERRARI F355 CHALLENGE	209,-	179,-
FORMULA 1	149,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	159,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
HALF LIFE	149,-	129,-
HEAD HUNTER	199,-	139,-
HERDY GERDY	199,-	149,-
HITMAN 2	199,-	169,-
ISS EVOLUTION	149,-	99,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	169,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
KELLY PRO SURFER	199,-	159,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	159,-
KNOCKOUT 2001	199,-	119,-
KNOCKOUT KINGS 2002	219,-	159,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	179,-
LOTR: THE TWO TOWERS	tel.	tel.
MADDEN 2001	199,-	99,-







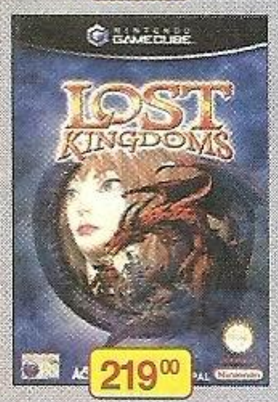


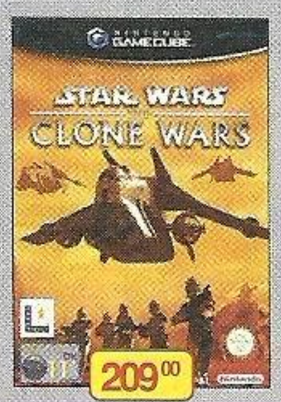


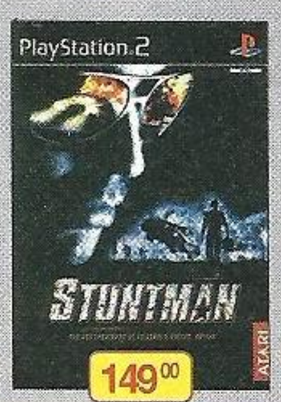
PS 2

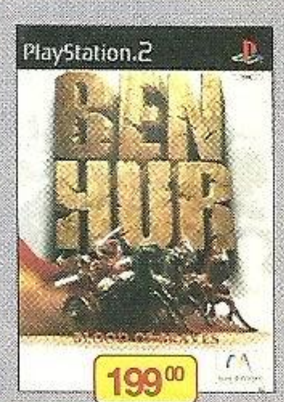
	NOWE	UŻYW.
MAXIMO	109,-	99,-
MEDAL OF HONOR	199,-	169,-
MEN IN BLACK II	199,-	159,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	159,-
MGS 2	149,-	119,-
MONKEY ISLAND	199,-	159,-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	159,-
MX 2002	199,-	129,-
NBA 2003	199,-	159,-
NBA 2K3	209,-	169,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	129,-
NEED FOR SPEED	209,-	169,-
NHL 2003	199,-	179,-
ONIMUSHA	119,-	99,-
ONIMUSHA 2	199,-	159,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	159,-
PROJECT ZERO	199,-	159,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RACE DRIVER	199,-	169,-
RAYMAN M	199,-	129,-
RAYMAN REV.	109,-	89,-
RED FACTION 2	199,-	159,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	119,-
SAMURAI	199,-	169,-
SHADOW MAN 2	209,-	169,-
SHADOW OF THE MEM.	199,-	159,-
SHOX	199,-	159,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT SCOPE	199,-	129,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	159,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	159,-
SOUL REAVER 2	199,-	149,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SSX	149,-	119,-
SSX 2	199,-	159,-
STAR WARS RACER	199,-	159,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	129,-
STUNTMAN	199,-	159,-
TEKKEN 4	199,-	149,-
TEKKEN TAG T.	109,-	89,-
THEME PARK	199,-	129,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2002	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	169,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	149,-
TONY HAWK'S 4	199,-	169,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	159,-
UFC THROWDOWN	209,-	179,-
UNREAL	199,-	129,-
V-RALLY 3	199,-	149,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WRC 2	199,-	149,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	109,-	99,-
INNE	tel.	tel.

N64; SEGA DC, PSX
informacja telefoniczna









WYMIANA GIER · SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY · MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

War of the Monsters

PS2 Graliśmy i... WOTM rządzi!

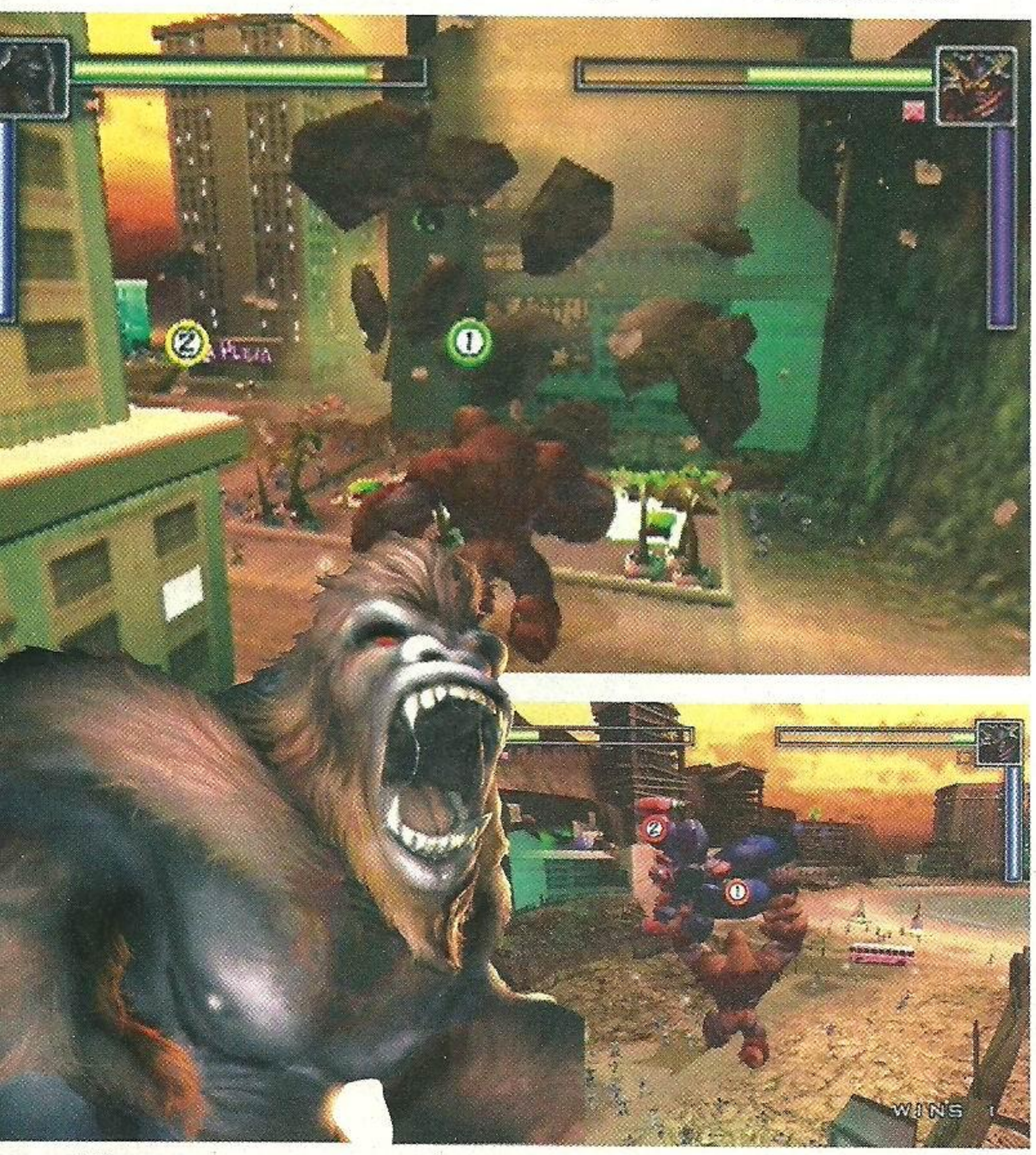
Od ostatniej gry traktującej o walkach gigantycznych potworów minęło już naprawdę dużo czasu i wydawało się, że monstra odeszły do lamusa, tak samo jak ich kinowe pierwowzory. Okazuje się jednak, że wcale nie chcą tam zostać i znowu podnoszą swe wielkie łby rozdzierając rykami przestrzeń. Chwałę potworom przywrócić chce Incog Inc., a ja miałem niekłamaną przyjemność zapoznać się z rezultatem ich pracy na dwa miesiące przed zapowiadaną na marzec europejską premierą.

Earth in terror!

„Wszystko zaczęło się kilka miesięcy temu – sprawdziły się fantazje pisarzy science-fiction – Ziemię zaatakowali kosmici! Krążyli nad metropoliami jak sępy, i wydawało się, że wszelkie nadzieje przepadły, a ludzkość czeka zagłada. Jednak w tej czarnej godzinie najtęższe umysły ludzkości opracowały broń, która strąciła z nieboskłonu przeklętych „obcych". Na powierzchnię ziemi jak deszcz spadały latające talerze i wydawało się, że przeciwnik został pokonany, a na Ziemię powróci spokój. Jednak już w tydzień później pojawiły się One... Gigantyczne potwory! Dopiero wtedy naukowcy domyślili się, że radioaktywne paliwo wyciekające z rozbitych pojazdów obcych spowodowało mutację i ludzkość znowu znalazła się w niebezpieczeństwie. Kto wie czy nie większym niż poprzednio, bo te olbrzymie potwory zdają się być niezniszczalne! Przynajmniej dla naszej broni... Potwory są jednak bezrozumne i niszczą tylko z samej żądzy zniszczenia, a także walczą miedzy sobą gdy tylko się spotkają. To może być naszą nadzieją..."

Thrilling!

Historia jak z klasycznych filmów z lat 50. Kosmici, gigantyczne potwory... Autorzy zresztą wcale nie kryją się ze swymi inspiracjami – intro gry jest utrzymane w klimacie tamtych filmów i ilustruje historię, którą Wam streściłem. Ciekawie rozwiązano główne menu – to po prostu ekran w klasycznym, amerykańskim kinie samochodowym. Na ekranie przewijają się potwory, a my będziemy mieli dostęp do kilku trybów gry dla jednego lub dwóch graczy. Tryby zabawy będą klasyczne dla gatunku – w końcu to mordobicie. Odpowiednikiem Arcade dla jednego gracza jest Adventure, tu przechodzić będziemy kolejne etapy walcząc z nowymi monstrami, na rozmaitych zasadach – czasami normalna bójka miastowa, a innym razem walka z bossem, którego pokonamy tylko sposobem. To jednocześnie główny tryb gry, w którym odkrywać będziemy kolejne monstra i ukryte ciekawostki. W ostatecznej wersji War of the Monsters będziemy mieli możliwość wybrania swojego ulubieńca spośród dziesięciu potworów, jednak na początku trzy będą ukryte. Większość z nich to klasyka wśród bohaterów filmów grozy – jest Congar, kuzyn King Konga, jest Preytor – gigantyczna modliszka, Robo 117 to wojskowy robot, taki, jakim widzieli je pisarze z lat 50., Ultra – V to z kolei niemal klasyczny japoński mech. Oczywiście nie mogło zabraknąć Godzilli (a raczej Togery, bo tak tu się nazywa), ale akurat w wersji, którą testowałem była niedostępna dla gracza. Najniezwyklejszym potworem jakim można walczyć jest bez wątpienia Kineticlops, to po prostu wielkie oko otoczone wyładowaniami energii. Jak w każdym mordobiciu, postacie różnią się między sobą możliwościami – są postacie silne, odporne ale powolne - jak choćby wielki golem Agamo, ale są także szybkie i słabe jak wymieniony już Kineticlops. Monstra mają także inne wyróżniające je cechy – Preytor potrafi przez pewien czas latać, Ultra-V świetnie skacze, a Congar błyskawicznie wspina się po budynkach (heh, a to ci odkrycie). Każdy potwór ma też dwa ataki specjalne – jeden z dystansu i jeden w zwarciu bezpośrednim. Ataki specjalne można wykonać dopiero po naładowaniu specjalnego paska, który nabija się, gdy potwór używa przedmiotów do katowania przeciwnika. A jest tego sporo na każdej arenie walki. Pasek ten zmniejsza się, gdy monstrum strzela - czy to laserami, czy innym posiadanym atakiem z dystansu. Te ataki też się różnią. Niektóre potwory strzelają bardzo szybko, ale dość słabo, a inne powoli ale za to mocno. Teraz jednak przenieśmy się na areny tych kolosalnych zmagań.



Amazing!

Najciekawsze areny to oczywiście miasta, bo w nich zawsze jest sporo do zniszczenia. Midtown Park to środek Nowego Jorku, czyli słynny Central Park. Gamblers Gulch to Las Vegas, a Club Caldera to Hawaje i Wyspa Wielkanocna w jednym. Ostatnią z aren dostępnych w wersji, którą testowałem, jest Rosdale Canyon czyli klasyczna, tajna baza wojskowa na pustyni. Niestety wszystkie plansze mają jedną wadę – są dość małe, a Rosdale Canyon jest wręcz mikroskopijna i nie ma na niej nic ciekawego. Co innego miasta – jest mnóstwo budynków, które można zdemolować, są biegający w panice ludzie, rozgniatani na miazgę przez kroczące potwory, jeżdżą samochody, którymi można rzucać w przeciwnika. Do rzucania służy zresztą wiele rzeczy, które można znaleźć na planszy. W Club Caldera jest na przykład statek, cumujący w zatoce, który można rozwalić, a jego częściami rzucać w przeciwników. Zgodnie z zasadą – im większy pocisk, tym większe obrażenia.

Podczas walki panuje totalny chaos – potwory okładają się potężnymi ciosami, niektóre z nich odrzucają je na okoliczne budynki, które rozpadają się jak domki z kart, latają w powietrzu samochody, giną rozdeptani ludzie. Co jakiś czas jeden z potworów odpali efektowny atak specjalny – jest na co popatrzeć, bo rozwałka jest naprawdę efektowna i przyjemna, jak jeszcze nigdy w przypadku gier o walkach potworów. Otoczenie jest naprawdę interaktywne – podczas walki w Midtown Park zdarzyło się, że jeden z walących się budynków zmiażdżył oba walczące monstra!

Spectacular!

Jest na co popatrzeć – potwory duże, ładnie oteksturowane, okolica też niczego sobie, animacja nie zwalnia, a wybuchy i inne efekty są bardzo dobrej jakości. Pod względem grafiki War of the Monsters plasuje się naprawdę wysoko wśród gier na PS2. Jedynym dostrzeżonym przeze mnie problemem jest kamera, która potrafi czasami utknąć pomiędzy budynkami i nie pokazać najważniejszego. Ale całkiem możliwe, że programiści poprawią ten problem przed wypuszczeniem gry na europejski rynek. Z dźwiękiem wcale nie jest gorzej – potwory ryczą, samochody trąbią, ludzie piszczą w panice - Incog wie, jak udźwiękowić grę.

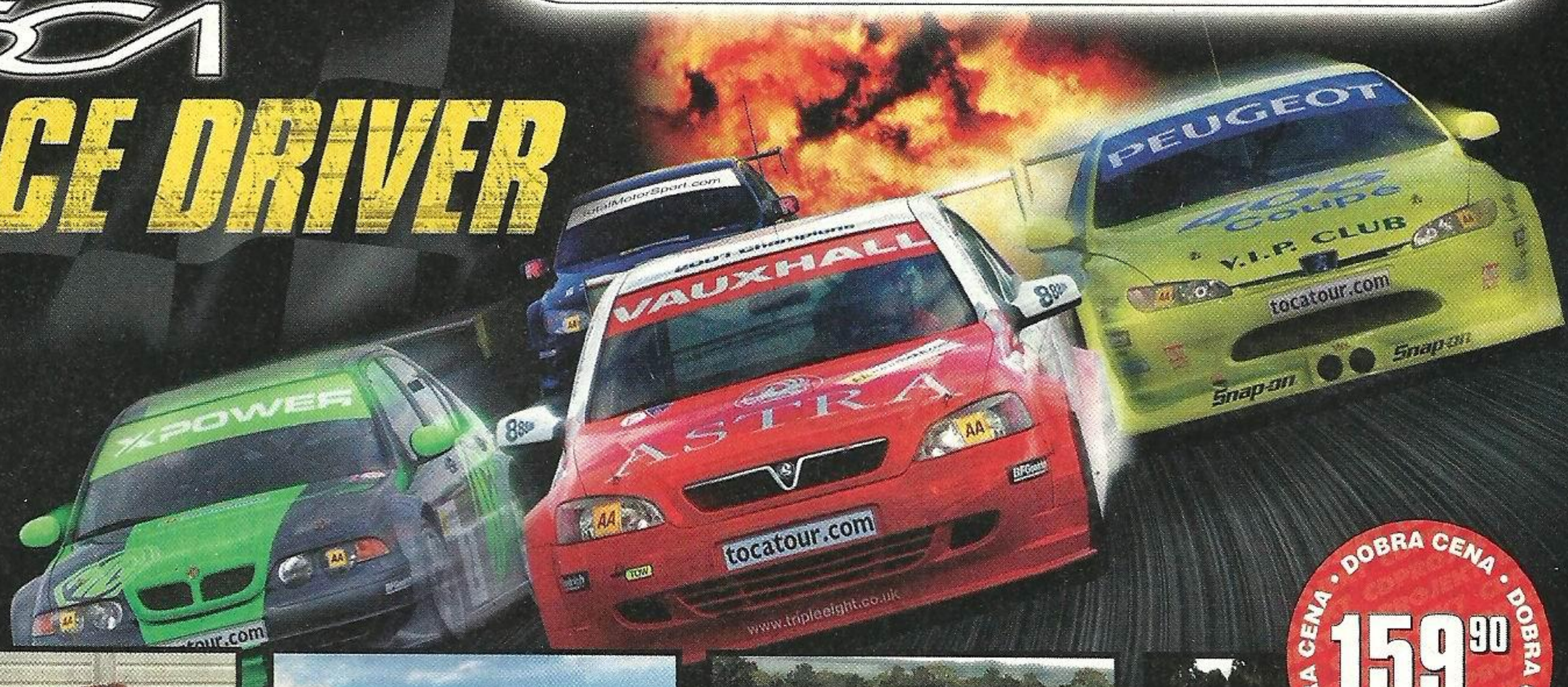
Gigantic!

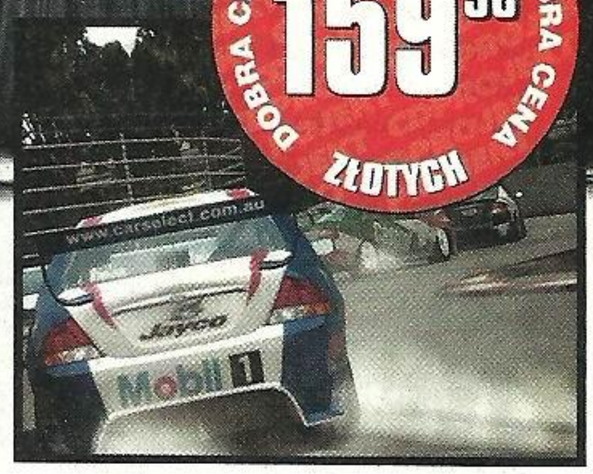
War of the Monsters ma naprawdę wielki potencjał – stary pomysł w nowej efektownej oprawie, proste zasady, łatwe sterowanie), spore pokłady miodu, szczególnie gdy do padów zasiądzie dwóch graczy. Czekamy na pełną wersję!

[Marcellus]

Codemmasters®

TOCA RACE DRIVER

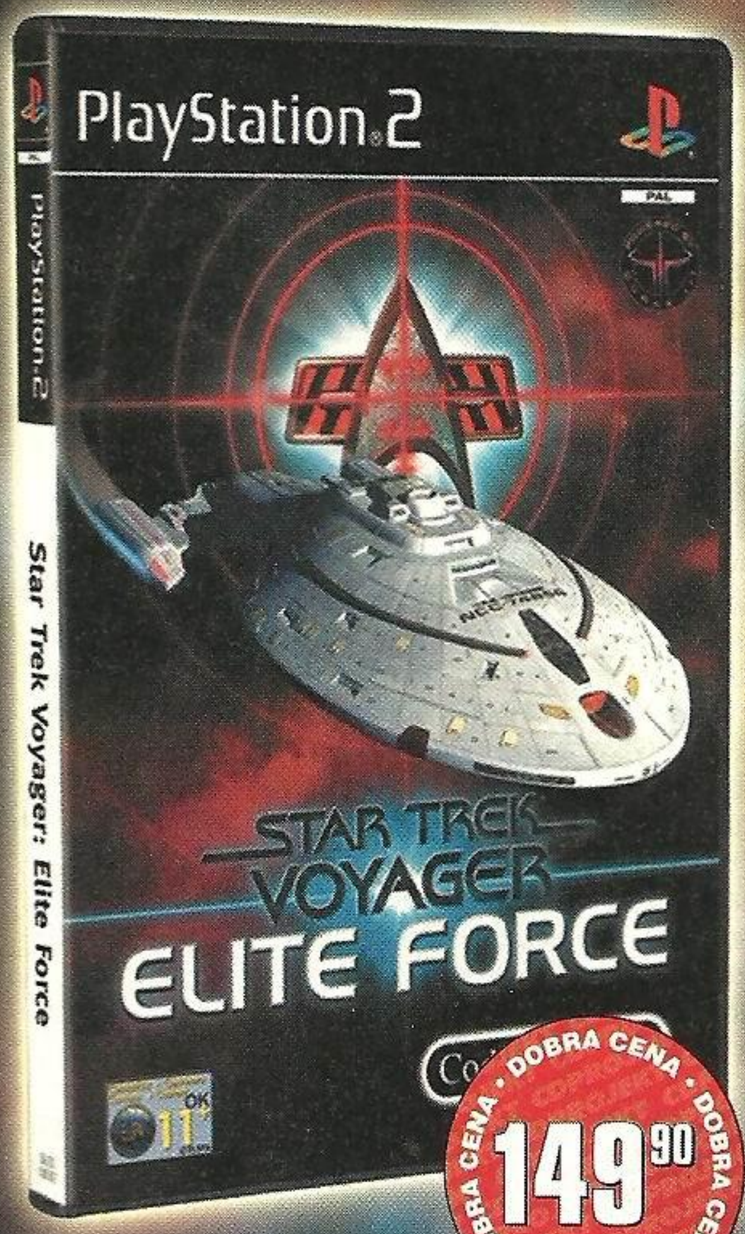




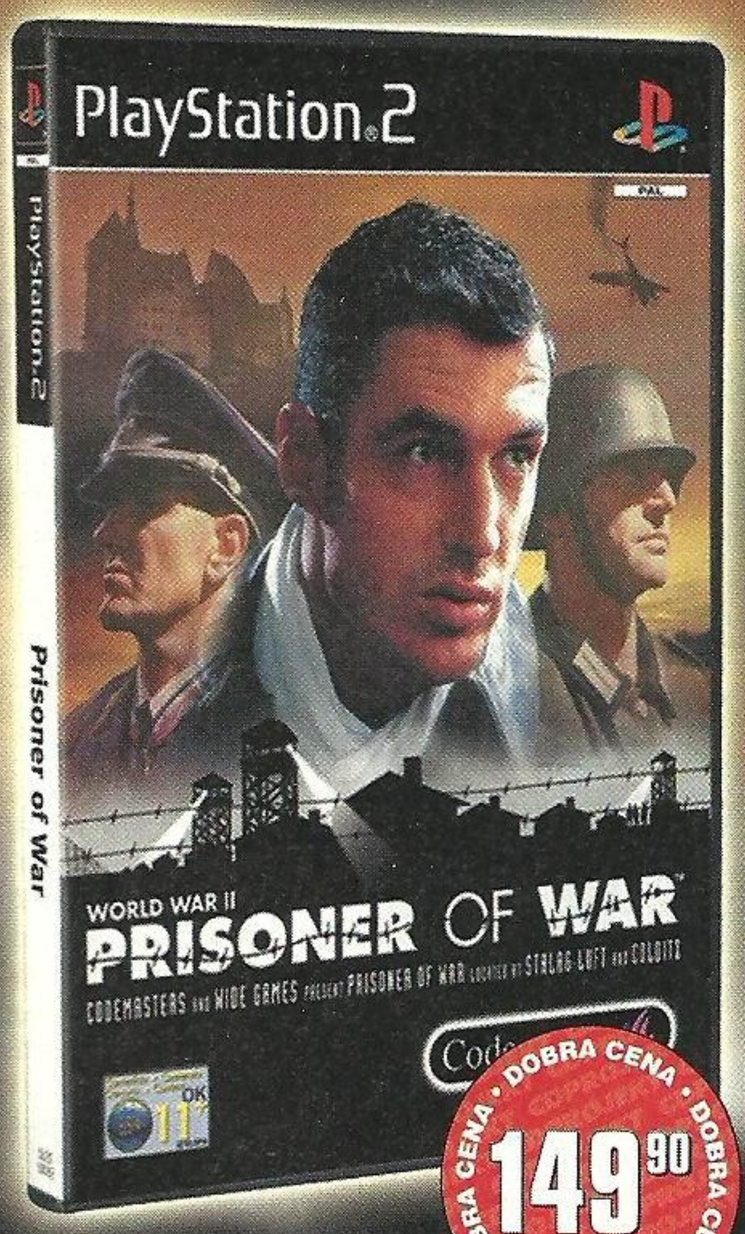
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
159,90 ZŁOTYCH

REWELACYJNE GRY CODEMASTERS TERAZ W NIŻSZYCH CENACH!

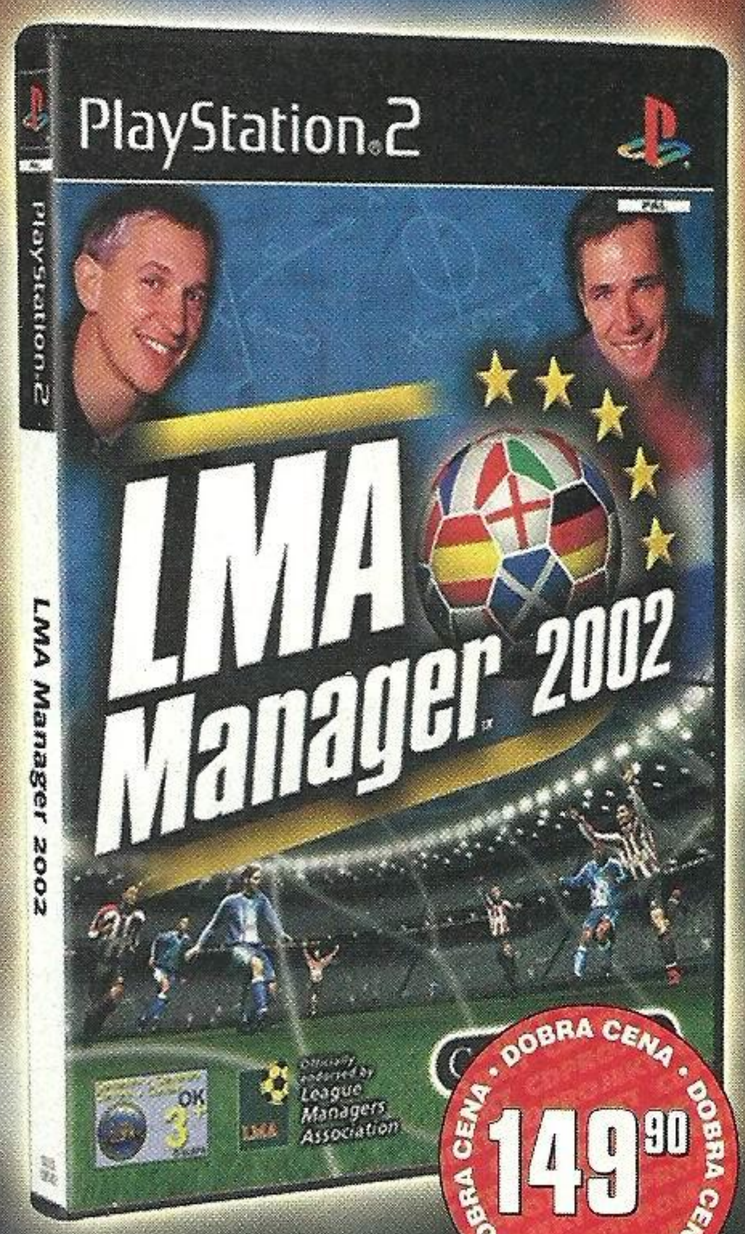
Media Markt



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
149,90 ZŁOTYCH



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
149,90 ZŁOTYCH



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
149,90 ZŁOTYCH

SZUKAJ W TYCH SKLEPACH:

Bielsko-Biała
Centrum Handlowe Sarni Stok
ul.Sarni Stok 2

Czeladź
Centrum Handlowe M1,
ul.Bedzinska 80

Częstochowa
Centrum Handlowe M1,
ul.Kisielewskiego 8/16

Gdańsk
ul.Grunwaldzka 270

Kraków
Centrum Handlowe M1,
Al.Pokoju 67

Łódź
Centrum Handlowe M1,
ul.Brzezinska 27/29

Łódź
Galeria Lódzka,
Al.Piłsudskiego 15/23

Lublin
ul.Tomasza Zana 31

Poznań
Centrum Handlowe M1,
ul.Szwajcarska 14

Szczecin
Centrum Handlowe Piast
ul.Mieszka I 73

Warszawa-Marki
Centrum Handlowe M1,
ul. Marsz. Józefa Piłsudskiego 1

Warszawa
ul.Górczewska 212

Warszawa
ul.Ostrobramska 79

Warszawa
Al.Krakowska 61

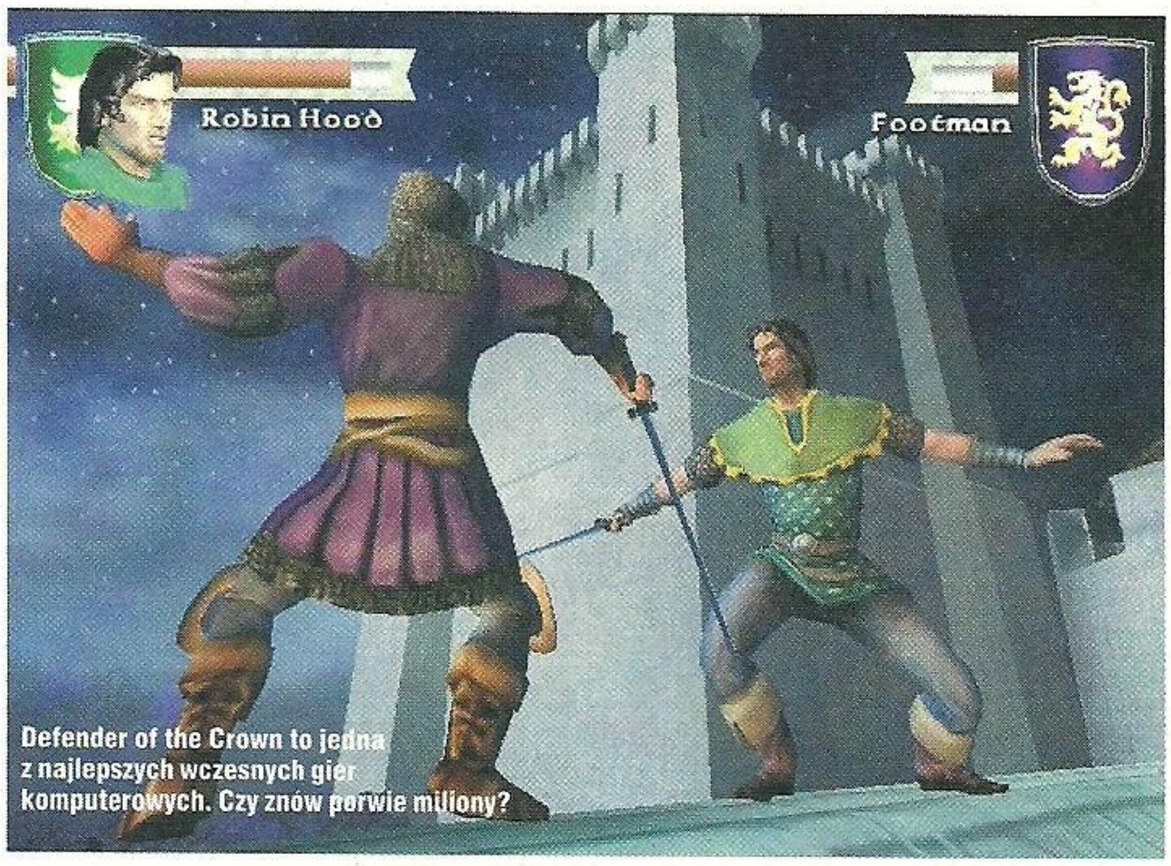
Wrocław
Galeria Dominikańska
Pl.Dominikański 3

Zabrze
Centrum Handlowe M1,
ul.Szkubacza 1

Robin Hood Defender of the Crown

PS2 Odżywają wspomnienia

Staroszkolny Defender of the Crown został wydany kilkanaście lat temu, między innymi na C64 i Amigę. Swojego czasu odniósł olbrzymi sukces. Co tu dużo gadać, Defender stał się protoplastą wszystkich dzisiejszych strategii.
Jeżeli chodzi o zamysł, nowa wersja nie różni się od oryginału, za to gruntownej przebudowie ulegnie oprawa.
Obrońca Korony to połączenie strategii z grą zręcznościową. Fabuła przedstawia się następująco – podczas wyjazdu króla Ryszarda pojawił się uzurpator, który przejął tron. Zaczyna zdobywać kolejne ziemie i rozbudowuje swoją armię. Na jego drodze staje dzielny Robin Hood, który musi opanować sytuacje i nie dopuścić do tyranii Króla Jana. Jak? Na początku gracz musi opanować las Sherwood. Potem zabiera się za pobliskie księstwa, zdobywa zamki i toczy bitwy w polu. We wszystkim pomagają mu jego dzielni kompani (merry men!), ale przecież nie mają szans z regularną armią, liczącą kilka tysięcy chłopa. Dlatego muszą stworzyć własne wojsko. Ale to kosztuje. Skąd zatem brać pieniądze? Bardzo wychowawczo, edukacyjnie – okradając kogo popadnie. W końcu Robin jest Księciem Złodziei. Można też zarabiać na turniejach rycerskich – strzelając z łuku lub pojedynkując się na kopie. Każda z metod przedstawiona jest jako mini-gra. Na przykład chowamy się za drzewem, gdy na drodze pojawia się karoca bogacza. Celny strzał z łuku, zaplanowana zasadzka i krezus odjeżdża w skarpetkach. Wielkodusznie pozostawiony przy życiu.



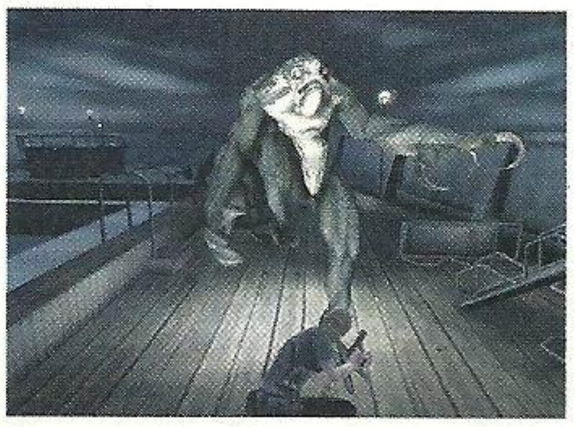
Defender of the Crown to jedna z najlepszych wczesnych gier komputerowych. Czy znów porwie miliony?

Podobnie rzecz się ma ze zdobywaniem twierdz – najpierw jest oblężenie murów, a potem honorowa walka przywódców na miecze. Zbożnym celem gry nie jest jednak łupienie, ale pomoc prawowitemu królowi w odzyskaniu tronu, za co czeka należna nagroda. Ten bardzo prosty pomysł dawał graczom sprzed „nastu" lat wiele satysfakcji. Grę kończyło się właściwie w kilka godzin, ale każda partia dawała wiele radości. Screeny z dzisiejszej wersji nie wyglądają może powalająco ale gra ukończona jest dopiero w czterdziestu procentach, co dobrze wróży. Ale czy dziś te proste rozwiązania zaspokoją graczy? Jest jeszcze jeden poważny problem. Nowy Defender nie ma na razie wydawcy. Autorzy zapowiadają, że prace ukończą najdalej w połowie roku Miejmy nadzieję, że tytułowi jednak się uda. Chociażby przez wzgląd na oryginał.

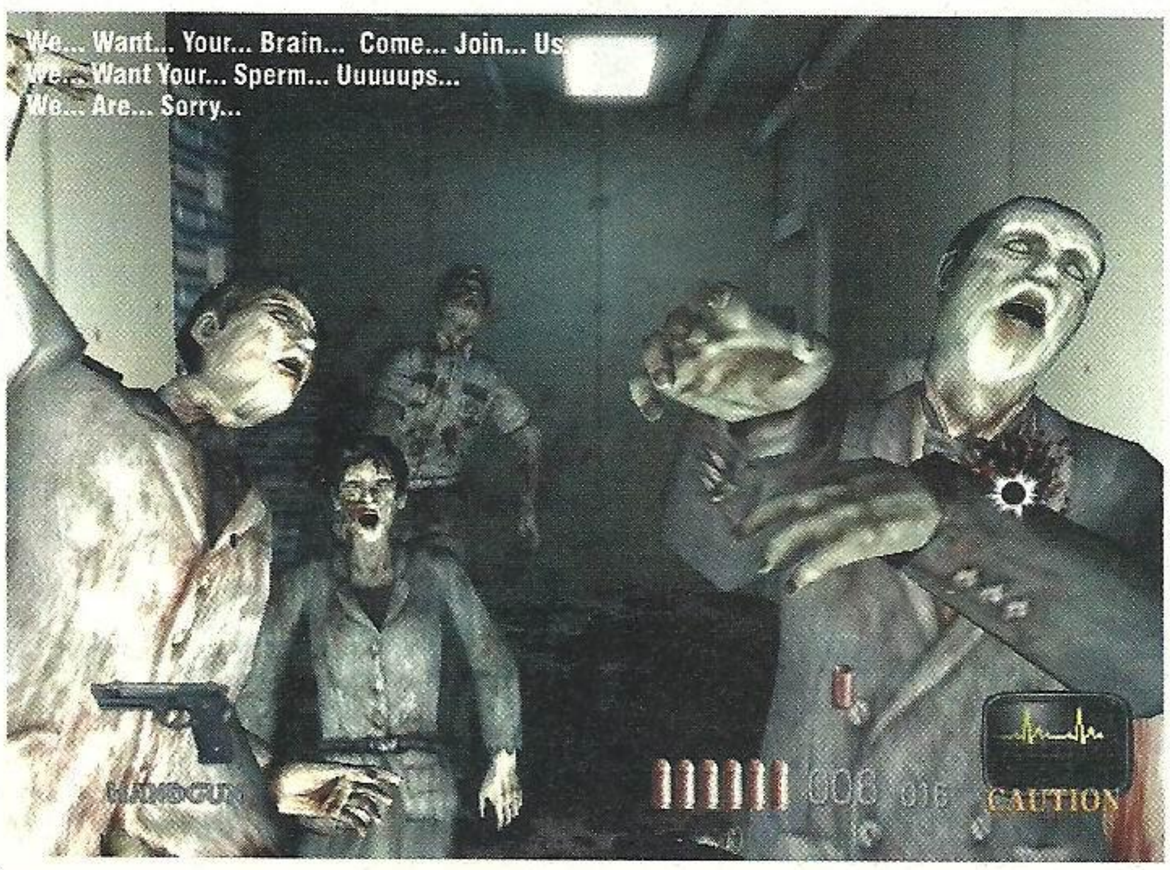
Resident Evil Dead Aim

PS2 Kolejny Gun Survivor na PlayStation 2!

Capcom nie ustaje w wysiłkach uczynienia z Resident Evil Survivor gry przynajmniej dobrej. O ile trzy poprzednie próby były zaskakująco słabe jak na możliwości tej firmy, to Resident Evil Dead Aim zapowiada się całkiem nieźle i może okazać się przełomem. A pozbycie się z tytułu Survivor z pewnością nie zaszkodzi sprzedaży – większość graczy już się pewnie zraziła do gier z tym słowem w nazwie.
REDA może być niezłe z jednego zasadniczego powodu – eksploracja ma się odbywać na zasadach znanych ze wszystkich Residentów, a dopiero gdy przyjdzie do strzelania, włączy się widok typowy dla pistoletowych shooterów. Oprócz tego gra wreszcie będzie obsługiwać GunCona 2, co znacznie poprawi jakość zabawy i ułatwi rozprawianie się z hordami zombiaków i mutantów.
Głównym bohaterem Resident Evil Dead Aim będzie nowa postać w panteonie zombie killerów Capcomu – Bruce MacGavin. Z obrazków wynika, że pojawi się też przynajmniej jedna kobieta - prześliczna Chinka z dużą spluwą. Tym razem z mutantami i zombiakami zainfekowanymi przez wirus T przyjdzie zmierzyć się na ogromnym statku, porwanym gdzieś na pełnym morzu. Czyli standardowy scenariusz - mokro, chłodno, głodno (szczególnie zombiakom) i do domu daleko.



Grafika wydaje się być nieźle dopieszczona - zombiaki są brzydkie jak zawsze, mutanty odrażające, a pomieszczenia wewnątrz statku dość zróżnicowane. Są pokłady pasażerskie, przypominające jako żywo stary dwór z Residenta na GameCube, a także laboratoria, maszynownie i wiele innych pomieszczeń.
Dużo zombiaków do rozwałki, dobra grafika i szybka akcja oraz nareszcie dopracowana strzelanka na pistolet w klimatach Residenta. Może być naprawdę nieźle. Lepiej dla Capcom, żeby tak było, bo więcej szans już chyba nie dostanie. Ale jak jest naprawdę, sprawdzimy gdzieś w czerwcu, bo właśnie wtedy REDA ma trafić do posiadaczy PS2.



Newsflash

■ Midway podliczyło, że MK Deadly Alliance sprzedało się do końca 2002 roku w nakładzie ponad miliona sztuk (na cztery konsole). Teraz ta liczba może już być nawet o połowę większa! Przedstawiciele firmy mówią, że nie spodziewali się takiego sukcesu.

■ Digital Extremes wyda patch do Xboxowego Unreal Championship – takie ogłoszenie zamieścił czołowy projektant zespołu na jednym z for poświęconych grze. Łatkę będzie trzeba ściągnąć z sieci, a poprawić ma ona kilka problemów technicznych jak ilość klatek na sekundę czy opcję komunikacji głosowej z innymi graczami. Nie podano jeszcze, kiedy patch stanie się dostępny, ale sprawa jest niebezpieczna, ponieważ inne firmy mogą pójść w ślady DE i wypuszczać niedoskonałe gry przed czasem z zamysłem wydania patcha w przyszłości.

■ Acclaim zapowiedziało Burnouta 2 na GC i Xboxa. Wśród listy wydawniczej firmy znajduje się także NBA JAM 2004, XGRA, Gladiator, Urban Freestyle Soccer i Alias. Nowe wersje Burnouta 2 mają ukazać się już niedługo, a reszta gier w drugiej połowie 2003 roku.

■ THQ zapowiedziało, że Red Faction 2 w wersji na GC i Xboxa będzie znacznie poprawione w stosunku do oryginału. Przedstawiciel THQ powiedział, że szczególnej poprawie ulegnie wersja na konsolę Microsoftu. Oczywiście zmiany dotyczą grafiki – ilości klatek, rozdzielczości tekstur i efektów graficznych, jak cienie, rażące światło i rozmyte kontury obiektów.

UWAGA!
WIELKA WYPRZEDAŻ GIER NOWYCH i UŻYWANYCH

POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW GIER DO PS2 ORAZ MNÓSTWO AKCESORII !!!

SUPER PROMOCJE !!!

ORAZ WIELE INNYCH...

SUPER CENY GIER DO GAME CUBE'A !!!

TAKI WYBÓR GIER I AKCESORII DO ADVANCE'A JEST TYLKO U NAS !!!

!!! WIELKIE OTWARCIE NOWEGO SKLEPU !!!

01.04.03

UL. CHMIELNA 98 W WARSZAWIE
(RÓG JANA PAWŁA II I CHMIELNEJ)

MIĘDZY 1.04 A 15.04 RABATY DO 30%, 50 % TANIEJ WYMIANA GIER

REALIZACJA ZAMÓWIENIA OD 24 H !!!

NEOPLUS • NIESPODZIANKA • NA HASŁO

WWW.SWIAT-GIER.COM

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

SERWIS
REGENERACJA PŁYT
WYMIANA GIER
RATY

HURT DETAL

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO XBOX'A W POLSCE !!!

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

ZAPRASZAMY RÓWNIEZ DO NASZYCH FILII

GEANT FORT WOLA
WARSZAWA
UL. POŁCZYŃSKA 4
TEL: (022) 876 14 48
9.00 - 21.00

C.H. WILEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL: (022) 331 60 31
8.30 - 22.00

Newsflash

■ Sega zapowiedziała następną produkcję na PS2. Tym razem chodzi o wyścigi pod tytułem Initial D, w których główną rolę ma odgrywać tryb story. Gracze za wykonywanie misji nagradzani będą punktami, za które z kolei będziemy mogli tuningować nasze autko. Na razie nie wiadomo jeszcze nic o licencjonowanych markach i prawdopodobnie nie ujrzymy żadnych prawdziwych wozów. W Japonii gra ukaże się 27 marca. O premierze europejskiej jeszcze cicho. Więcej o Initial D w Arcadii!

■ THQ zapowiedziało, że odtąd jest oficjalnym wydawcą Splashdown 2. Po tym, jak firma wchłonęła Rainbow Studios, czyli developera Splasha, nie jest to może specjalnie odkrywcze, ale teraz sprawa stała się oficjalna. Wcześniej gra robiona była dla Infogrames. Scott Novis, wiceszef RS powiedział: „Jesteśmy wielce przejęci możliwością wykorzystania niekwestionowanych możliwości wydawniczych naszego partnera. To dopiero początek naszej współpracy, która z pewnością zaowocuje świetnymi rezultatami". Nie szczędzenie pochwał tym, którzy trzymają innych w łapie, stało się całkim powszechnym zjawiskiem wśród firm konsolowych. Gra została zapowiedziana na lato.

■ Sony potwierdziło, że Everquest trafi do sprzedaży w przyszłym miesiącu w Stanach. Niestety, gra w sieci została wyceniona na dziesięć dolców bez centa miesięcznie. Nie wiadomo jeszcze do końca, jak to będzie w Europie, ale nie mamy najlepszych przeczuć. Cztery dychy za miesiąc grania? Nie dokazuj, miły nie dokazuj, nie jest z ciebie wcale taki cud!

■ Codemaster wypuściło pierwsze screeny swoich najnowszych wyścigów zatytułowanych Indy Racing. Autorzy obiecują oprawę stylizowaną na relację telewizyjną, z komentatorem i szalejącymi tłumami, które maja różnie reagować na wydarzenia z toru. Ścigać się będziemy prawdziwymi bolidami na znanych torach świata. Wszystkie teamy wystąpią w swoim składzie z sezonu 2002. Gra zmierza na PS2 i Xboxa, a jej wydanie zostało zaplanowane na wiosnę 2003 roku.

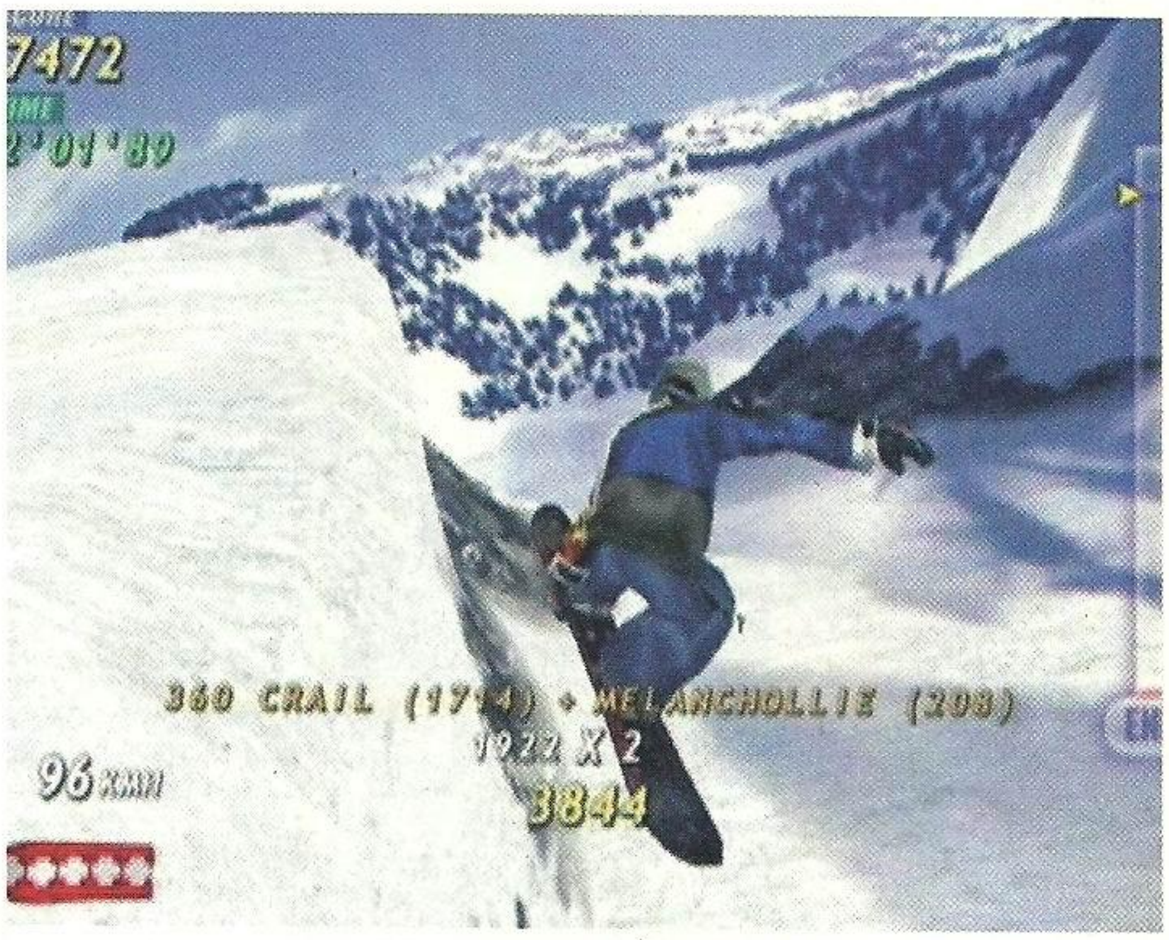
■ Microsoft donosi, że Xboxowe Starter Kity, pozwalające grać za pośrednictwem Live'a, rozeszły się w USA w nakładzie ponad 250.000. Tym samym sprzedaż osiągnęła dwukrotnie wyższy pułap, niż było to planowane. Robbie Bach, szef działu Xboxa powiedział, że „Wielka popularność Live'a w połączeniu ze wzrostem sprzedaży naszej konsoli w okresie świątecznym potwierdza bezpieczną, drugą pozycję Xboxa na rynku". Tym samym dał do zrozumienia, że Nintendo nie stanowi już dla nich wielkiego zagrożenia, co oczywiście jest przechwałką.

1080 Avalanche

GCN Realistyczny snowboard na GameCube

Swego czasu 1080 na N64 było najlepszym snowboardem. Gra odznaczała się nowatorstwem, stawiała na wyważone połączenie realizmu z dobrą zabawą, a w dodatku szokowała grafiką. Według tego, co mówią ludzie z Nintendo, 1080 Avalanche ma stać się tym samym dziś, czym parę lat temu była część pierwsza. Inaczej mówiąc - ma zostać najlepszą grą snowboardową. Z pewnością powtórzenie sukcesu będzie bardzo trudne, choćby z powodu zwiększonej konkurencji, ale 1080 Avalanche ma czym się bronić. Zasadniczo sam mechanizm gry został wzięty z pierwszej części, lecz dodano doń kilka nowości, np. teraz przy upadku z dużej wysokości nasz boarder nie zaliczy od razu gleby, ale konsola wyświetli nam fioletowy znaczek z mrugającą, białą strzałeczką. O ile dostatecznie szybko zdążymy nakręcić kilka obrotów gałką, ocalimy się przed upadkiem. Podobnie rzecz się ma przy grindowaniu – należy delikatnie przechylać dźwigienkę w lewo bądź prawo tak, by utrzymać równowagę zupełnie jak w THPS. System tricków pozostał standardowy: skok, jeden z guzików odpowiedzialnych za tricki i kierunki. Trochę martwi niewielki wybór sztuczek, ale miejmy nadzieję, że do momentu wydania pełnej wersji lista się powiększy. Żeby mieć już wszystkie złe rzeczy za sobą – nowe 1080 na pokazie, który odbył się miesiąc temu wyciągało niewiele ponad trzydzieści klatek na sekundę. Także niektóre tekstury wyglądały, jakby były wzięte żywcem ze starego 1080. Autorzy tłumaczą się problemami przy optymizacji i ciągłym brakiem czasu.

A teraz coś na osłodę. Etapy w Avalanche są gigantyczne. Nawet te z SSX nie mogą się z nimi mierzyć. Ilość zjazdów, skrótów i ukrytych przejść jest taka sama jak w Beetle Adventure Racing, czyli baaardzo duża. Dodatkowo niektóre elementy tras ulegają zniszczeniu, np. gdy wjedziemy na most z jednego z etapów, ten zacznie się walić. Tu przyda sie odrobina refleksu i wymierzony skok na drugą stronę.



Główny bohater – śnieg, również wykonany jest z należytą uwagą. Sypiące się zza deski strugi białego puchu wyglądają doskonale. Także spadające z drzew płatki, a czasami i czapy wykonane są bardzo dobrze, ale najlepiej wyglądają kryształki, które przyczepiają się do ubrania podczas upadku. A propos ubrań – można się zapatrzeć na genialnie powiewające kurtki i spodnie, a gdy jeszcze pokryją się śniegiem...

Podsumowując, grafika jest... dwoista. Z jednej strony marne 30 fps, a z drugiej feeria zimowych barw (z zachodami słońca), ogromny zasięg widzenia, śliczne efekty i bardzo porządna animacja boardera. Muzyka jest japońska i wypada jak z gier automatowych. Wolelibyśmy żeby w tle leciał porządny hip-hop, albo jakieś ostrzejsze kawałki na gitarze elektrycznej. Nie wiadomo natomiast jeszcze prawie nic o tajemniczym trybie tytułowym – Avalanche, czyli lawina.

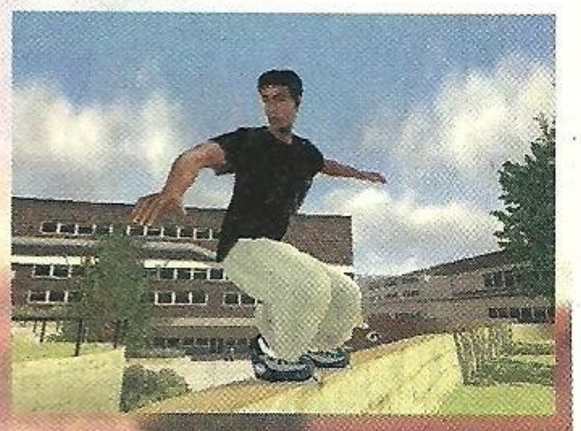
Możemy się domyślać, że będzie polegał na uciekaniu przed spadającymi masami śniegu, ale prawdopodobnie N szykuje coś większego, bo na pokazie połączonym, z konferencją wszyscy prowadzący milczeli z ironicznym uśmieszkiem. Ogólnie Avalanche ma olbrzymi potencjał, ale wymaga jeszcze trochę pracy nad szczegółami. Zważywszy, że Nintendo robi najbardziej dopracowane gry, możemy chyba być spokojni, że gra ukaże się, gdy będzie w pełni gotowa.

Rolling

PS2, Xbox, GCN

Skejt is grejt

Od angielskiego developera, firmy Rage, zmierza do nas nowa gra o wyczynowej jeździe na rolkach. Rolling, o którym mowa, ma być o tyle nowatorski, że nie będzie ograniczał gracza do małych etapów, ale zapewni znacznie większą swobodę. Nie wiadomo dokładnie, co autorzy mają na myśli mówiąc o wielkich planszach, ale faktycznie niektóre zdjęcia bardziej przywołują na myśl shoty z GTA3 niż z gry o rolkarzach. Nie wykluczone, że za pierwszym zakrętem czeka niewidzialny mur albo jakieś inne, wspaniałe rozwiązanie, ale zapowiedzi są obiecujące. W Rolling jeździć będziemy po miastach USA, Europy i Japonii, ale także po najpopularniejszych skateparkach ze wszystkich kontynentów. W grze znajdziemy osiemnastu prawdziwych skaterów z całego świata i nie będą to jakieś nieznane nikomu nazwiska, ale najsławniejsi z tej dziedziny. Przy tworzeniu ruchów postaci użyto metody motion capture (polegającej na oklejeniu człowieka lampkami i śledzeniu ruchu światełek przy pomocy specjalnej kamery), która zaowocowała miękkimi ruchami rolkarzy. Podobno nawet każdy skater pojawił się osobiście, by jego ruchy stanowiły podstawę postaci z gry - w ten sposób ma zostać oddany unikalny styl każdego zawodnika.



Jak to wszystko wygląda? Zasięg widzenia jest spory, miasta nie tchną pustością jak w niektórych grach tego typu, a ogólne wrażenie jest pozytywne. Tekstury za to wyglądają przeciętnie, są ostre, ale za to niezbyt bogate.

Jak przystało na grę o rolkach, ważny jest system trików i same sztuczki. Ma ich być bardzo mnogo, a wykonywanie absolutnie intuicyjne. Yeah! Lubimy takie obietnice! Z pewnością pobije THPS4... No właśnie. Gdyby ta gra była o jeździe na desce, nie dawalibyśmy jej większych szans na wielki sukces, ale gier o rolkach jest wciąż mało. Czy pokona Agressive Inline? Chyba nie, ale i tak może być warte uwagi. W końcu nie każda gra musi być genialna. Planowana data wydania Rolling to okolice marca dla PS2 i Xboxa i kwietnia dla GC.

Tao Feng Fist of Lotus

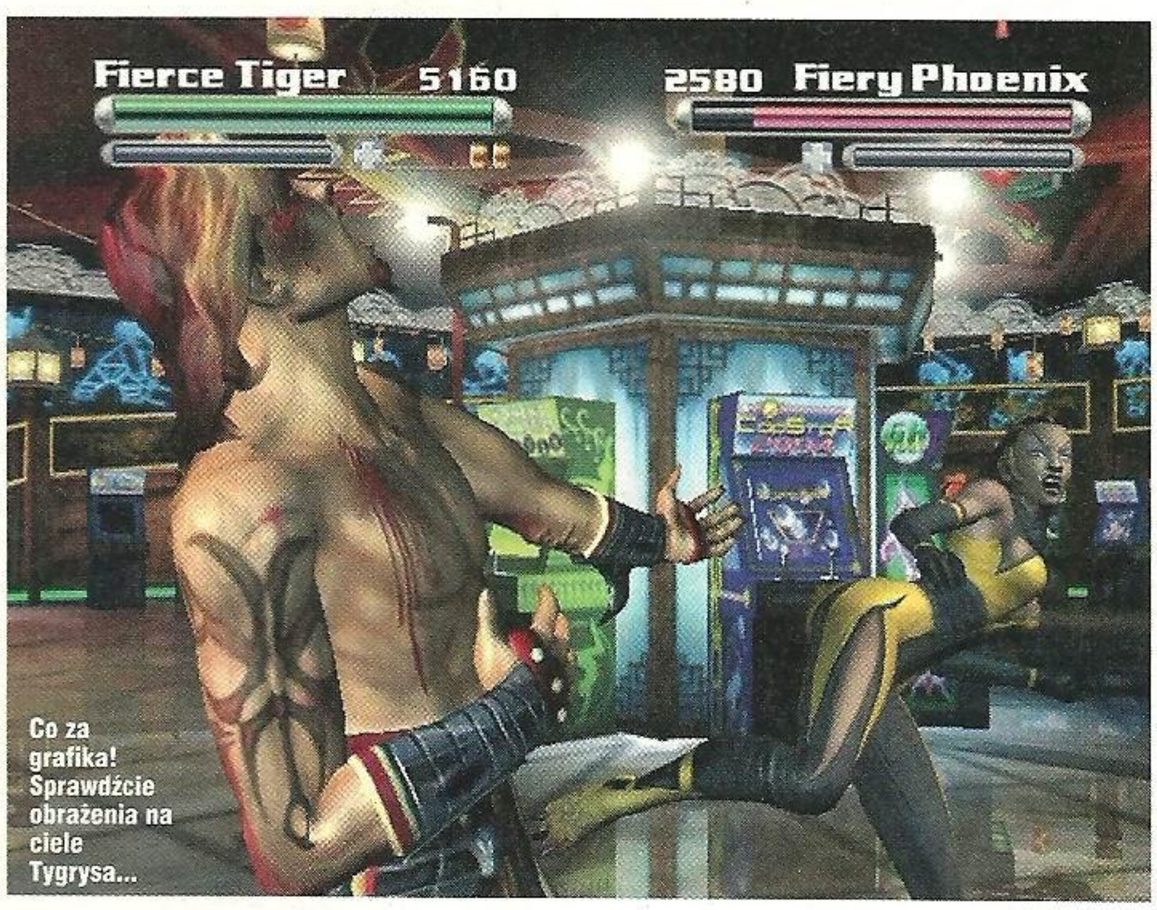
Xbox Boon zrobił MK: DA, Tobias kończy Tao Feng...

Tao Feng: Fist of Lotus został opisany przez autorów słowami: "nowy poziom brutalności". Czy faktycznie? Po kolei. Za Tao Fengiem, który stał się exclusivem dla Xboxa, stoi legendarny dziś człowiek - współtwórca Mortal Kombat, John Tobias. Jego drogi z Edem Boonem rozeszły się już jakiś czas temu i wtedy właśnie założył własną firmę Studio Gigante, która jest producentem omawianej gry. Tao Feng jest bijatyką utrzymaną w pełnym 3D. Walki mają rozgrywać się na interaktywnych arenach, na których wszystko można zniszczyć. W szranki stanie kilkunastu zawodników, a każdy ma posiadać ponad setkę unikalnych ciosów. Do tego dochodzą jeszcze ruchy specjalne, jak choćby odbijanie się od ścian. Na razie nie było jeszcze nic szokującego. Ale teraz uważajcie – każdy cios będzie skutkował widoczną raną. Z rozcięć będzie lała się krew, siniaki będą puchnąć, a żebra łamać, zmieniając kształt zawodnika. Do tego ubrania można porwać i poplamić juchą. O ile tylko nauczymy się potężnych ciosów, możemy zrobić z naszego oponenta, dosłownie – krwawą miazgę. Następny krok w rozwoju, czy przesada? No cóż, z pewnością pojawi się wiele kontrowersji – ale to samo miało miejsce, gdy wydany został pierwszy Mortal, a potem GTA. Jatka na ekranie ma dość komiksowy charakter – zawodnicy to nie ludzie z łapanki, ale wojownicy, często reprezentujący różne rasy. Poza tym gra została już od początku opatrzona znaczkiem M, co oznacza tyle, co pełnoletni.

Grafika jest bardzo dobra, co tylko utrudni grze chowanie się za zasłoną „animowanej brutalności". Nie jest to

może fotorealistyczne, ale nie ma wątpliwości, że rozerwane mięśnie to właśnie to, a nie coś innego... Modele postaci są złożone, świetnie wyglądają powiewające, porozrywane ubrania. Tekstury trzymają wysoką rozdzielczość, efekty świetlne są konkretne, a liczba klatek standardowa – 60 na sekundę. Co z tego będzie? Gra ma wielki potencjał, masę ciekawych rozwiązań i zupełnie uzasadniony zakaz sprzedaży niepełnoletnim. A co z dużymi? Duzi pewnie będą się zagrywali, bo szykuje się gra na wysokim poziomie. Ze świetną grafiką i dźwiękiem w DD 5.1.

Czy będzie następny przełom w bijatykach? W końcu ten gatunek rozsławił nie kto inny, jak sam autor Tao Feng...



Co za grafika! Sprawdźcie obrażenia na ciele Tygrysa...

MAD GAMES
Centrum Handlowe
Ul. Kondratowicza 37
03 - 283 Warszawa
tel./fax (022) 676 99 93
tel.kom. 0503 624 692
czynne pon.- pt. 11-19
CO TYDZIEŃ NOWOŚĆ!!!
NOWE LOGO - NOWA JAKOŚĆ!!!
WYSYŁKA DOSTAWA 24h
ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE (022) 676 99 93
rok założenia 1997
DLA STAŁYCH KLIENTÓW ZNIŻKI!!!
AKCESORIA
RATY
SERWIS
SKUP GIER
WYMIANA GIER
REGENERACJA PŁYT CD
MAD GAMES
SPRZEDAŻ SERWIS KOMIS
PLAYSTATION 380,-
GAMEBOY PSOne
ADVANCE 320,-
PLAYSTATION 2 1050,-
XBOX 1050,-
GAMECUBE 719,-
SUPER PROMOCYJNE CENY KONSOL!!!
ZAPAMIĘTAJ TEN ADRES
www.madgames.alpha.pl <<<<<

Unlimited SaGa

PS2 Coś od Square przed FF XII!

Unlimited SaGa to kolejna część dobrze znanej wszystkim fanom RPG japońskiej serii, z której każda pozycja ma w tytule magiczne słowo SaGa. Produkowana i publikowana przez Square, najnowsza odsłona nie odbiega znacząco od tego, co wytyczyły jej poprzedniczki. Widać to przede wszystkim w stylowej grafice, która w dalszym ciągu pozostaje bardzo charakterystyczna. Przepięknie rysowane kolorowe postaci i widoczki na zmianę z elementami 3D przywołują na myśl animowaną baśń. Trzeba przyznać, że grafika jest naprawdę przepiękna. Tym, którzy grali w poprzednie SaGi, nie będzie zupełnie obca fabuła nowej części. Jako Laura, owdowiała piratka, gracz będzie przemierzał świat z synem Henrym w celu odnalezienia siedmiu artefaktów złotej ery. Jak to w RPGach bywa, po drodze czeka mnóstwo questów do wypełnienia, ludzi do poznania i bossów do uśpienia. Nie ma sensu rozwodzić się nad fabułą - dość powiedzieć, że jest to historia wymyślona i opracowana przez Japończyków, a więc ma swój specyficzny styl. Dla jednych jest on poszukiwaną wartością, a dla innych – czymś nie do strawienia.

Z ważniejszych szczegółów warto wspomnieć o nowym systemie walki. Choć pozostaje turowym, dodano do niego pewną modyfikację. Teraz na jedną turę gracz dostanie pięć ruchów na wszystkie aktywne postaci. Oznacza to, że niektórzy bohaterowie nie ruszą się wcale, podczas gdy inni wykonają np. dwie czynności. Do tego po zaplanowaniu ruchów na ekranie zakręci się licznik, podobny do tego z jednorękiego bandyty. Zależnie, co na nim wypadnie wystąpią różne modyfikacje ruchów postaci. Grając w japońską wersję, ciężko obczaić, o co tu dokładnie chodzi, ale z pewnością wszystko się rozjaśni, kiedy sprawdzimy SaGę w bardziej zrozumiałym języku. Co do dźwięku – obsługuje Dolby Prologic II, a więc jego jakość i czystość pozostaje na wysokim poziomie. Gra w Japonii ukazała się pod koniec 2002 roku.

Tales of Destiny 2

PS2 Także Namco próbuje swoich sił z erpegiem

Tales of Destiny 2 to sequel znanego japońskiego RPG od Namco. Druga część nie została specjalnie zmieniona w stosunku do oryginału jeżeli chodzi o oprawę, co nie jest zbyt pocieszające. O ile dwuwymiarowe, rysowane tła są nawet ładne, o tyle elementy 3D oglądane podczas chodzenia po mapie świata wyglądają... no cóż, niewiele lepiej niż te z FF7. Sprite'y postaci i ich animacja też nie powala, a przecież można zrobić śliczną grę 2D z ręcznie rysowaną grafiką, jak choćby Unlimited SaGa. Jeżeli chodzi o stronę wizualną, to Namco się nie postarało. Natomiast grze nie można odmówić dwóch rzeczy – wielu nowatorskich rozwiązań (szczególnie w dziedzinie walki) i pewnego uroku. Może to sentymentalna głupota, ale grając w tę grę, czuje się powrót do starego stylu. Kilka słów o fabule – bracie Kyle i Loni są poszukiwaczami substancji zwanej lens. Pewnego dnia poszukiwania doprowadziły ich do jaskini. To, co stało się po chwili, odmieniło ich życie. Powiem tylko, że losy dzielnych braci skrzyżowały się z tajemniczą Realą, a Kyle okazał się być naznaczonym do odegrania poważniejszej roli. Wcześniej wspomniałem o kilku oryginalnych rozwiązaniach. Konkretnie - bardzo ciekawie pomyślana jest walka, która odbywa się w czasie rzeczywistym. System ten nazywa się Motion Linear Battle i wygląda zupełnie jak bijatyka 2D. Jeden przycisk to cięcie mieczem (do tego dochodzą kombinacje ze wszystkimi kierunkami), a drugi – ruch specjalny. Druga grupa ataków zużywa punkty TP, czyli Tactical Points, za to odpowiednio wykorzystane mogą okazać się znacznie potężniejsze od zwykłych ciosów. Z kolei ciągłe machanie orężem doprowadza do zmęczenia naszego bohatera, co przenosi się na spadek puli punktów SP (może to stoi za Stamina Points?). Żeby osiągnąć pożądany efekt, gracz musi nie tylko wykazać się refleksem, znajomością posiadanych w grze umiejętności, ale także wiedzą o przeciwnikach i ich słabych punktach. Trzeba przyznać, że pomimo swojego kiepskiego wyglądu walka w Tales of Destiny jest bardzo emocjonująca i może nawet... nowoczesna? Podsumowując, odczucia mamy ambiwalentne. Z jednej strony kiepska oprawa, a z drugiej wiele uroku i nowatorstwa. Rozstrzygniemy po pograniu w europejską wersję. Na razie obejrzyjcie shoty.

Newsflash

■ Vice City zostało na krótko zrzucone ze swojej pierwszej pozycji na światowych listach przebojów. Śmiałym zdobywcą okazało się The Getaway, które jednak nie zdołało utrzymać zbyt długo swojej władzy. Po zaledwie tygodniowym szale na podium znów zawitało VC, a niewierni uznali jego niezaprzeczalną wielkość.

■ Square ujawniło, że nad dwunastą częścią FF pracują Akihiko Yoshida, który został mianowany głównym grafikiem 3D (a na swoim koncie ma współpracę przy FF Tactics i Vagrant Story) i Jun Akiyama, zasłużony pracownik Square, odpowiedzialny za tak zwany planning. Czy w związku z tym można się spodziewać pewnych zmian w stylu FF? Oto plakat zwiastujący FF XII!

■ Capcom podało kilka szczegółów dotyczących swojej najnowszej produkcji, sequela Everblue. Przypomnijmy, że gra wcielała nas w postać nurka Leo, a polegała na zwiedzaniu głębin w poszukiwaniu zaginionych skarbów, zatopionych statków i robieniu zdjęć osobliwej faunie morza Karaibskiego. W drugiej części większą rolę ma odgrywać wątek przygodowy, na który składać się będą kolejne propozycje pracy i tajemnicza afera, w którą zamieszany jest ojciec bohatera. Na lądzie pojawi się wiele nowych opcji, między innymi będzie sobie można kupić dom, jacht oraz studio do nagrywania odgłosów z oceanu. Europejska data wydania została ustalona na „gdzieś na wiosnę", czyli powinniśmy się spodziewać jej najwcześniej pod koniec kwietnia, po premierze amerykańskiej.

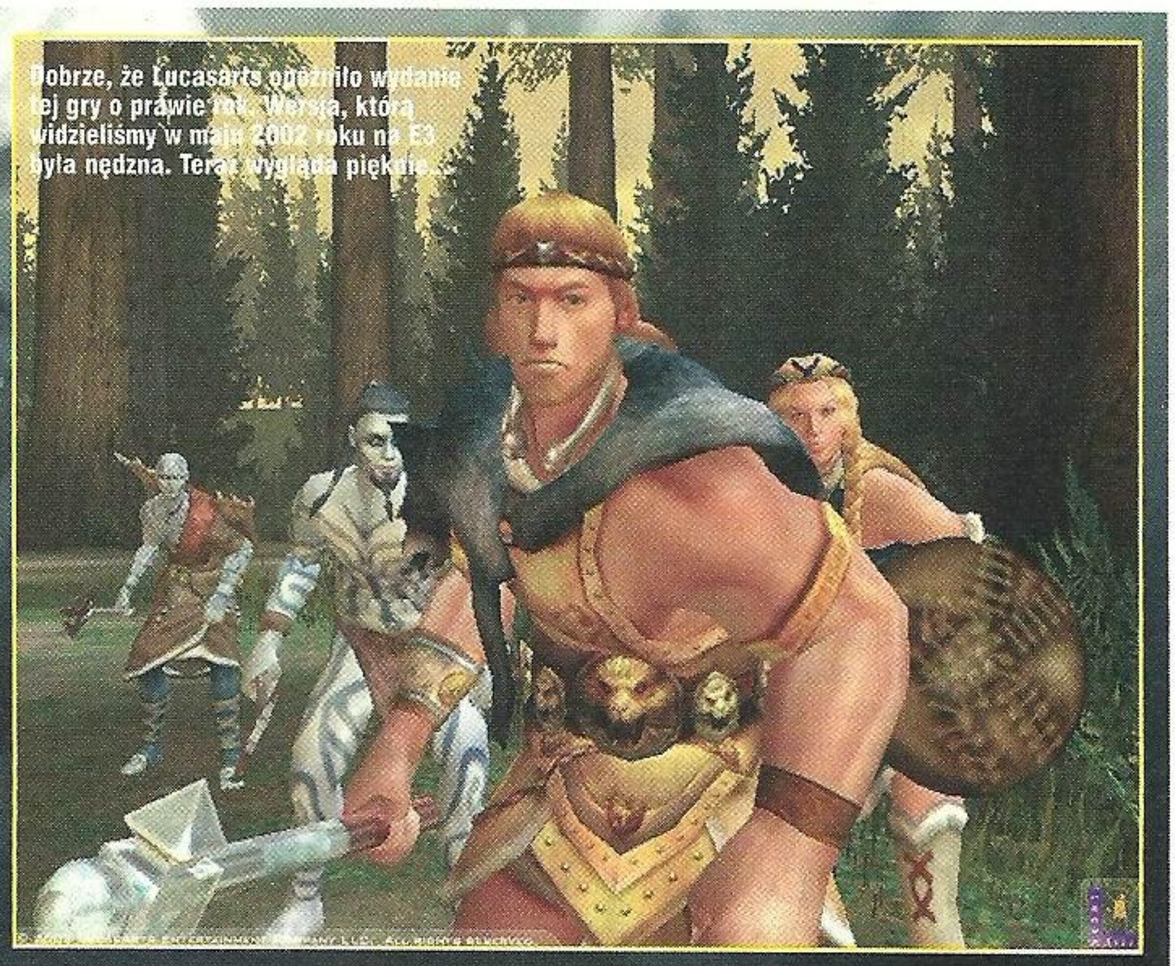
■ Nihon Falcon podało do informacji, że znane wśród pecetowców erpegi Ys I & II doczekają się swoich wersji na PS2. Wersja konsolowa ma zawierać wiele dodatków, nową muzykę i wstawki filmowe. Warto wiedzieć, że Ys to seria powstała czternaście lat temu, która gości na wielu konsolach. Japońska wersja na wiosnę, a Europa gdzieś za Murzynami.

■ Zarząd firmy Titus ogłosił, że zamierza sprzedać Interplay. Titus ma ostatnio kłopoty finansowe, a idąca pod młotek firma nie jest w stanie im zaradzić. Interplay posiada jedynie prawa do licencji na Baldur's Gate i Titus chce odsprzedać firmę, póki ta posiada jeszcze jakąś wartość. Szef Titusa, Herve Caen powiedział, że „zamierza sprzedać Interplay z dobrym zyskiem".

Gladius

PS2, Xbox, GCN Darth Maximus

LucasArts najwyraźniej znudziło się ciągłe robienie gier z serii Gwiezdnych Wojen. Firma postanowiła udowodnić wszystkim, że jej potęga nie leży jedynie w licencji od Lucasa, dlatego kolejna produkcja nie ma nic wspólnego z małym, zielonym Yodą i jego dzielnymi podopiecznymi. Do rzeczy. Najnowszy projekt – Gladius, to bardzo ambitny zamiar stworzenia gry łączącej w sobie cechy RPGa, strategii oraz walki, a wszystko to umieszczone w typowo przygodowej fabule. Taka mieszanka chyba nie może nie wypalić. Tytułowy Gladius to świat, który przyjdzie nam odwiedzić w grze. Jej akcja dzieje się gdzieś trzysta lat po początku naszej ery, a fabuła Gladiusa opowiada o grupie wędrownych gladiatorów, którzy utrzymują się z nagród za kolejne walki. Przemierzając świat, zdobywają nowe sprzęty, uczą się nowych technik i werbują kolejnych członków do swojej grupy. W napotkanych po drodze miastach biorą udział w turniejach za pieniądze, które nakręcają dalszą zabawę. Głównym celem każdego wojownika jest zdobycie tytułu najlepszego w imperium. Tak najprościej prezentuje się mechanizm Gladiusa, ale już dziś wiadomo, że spokojny świat z gry zostanie zagrożony. Na ratunek popędzą jedynie najsilniejsi, najbardziej bezwzględni i zaprawieni w bojach. Kto taki? Gladiatorzy. Producenci nie chcą jeszcze zdradzać tajemnic fabuły, ale nie da się ukryć, że gracz będzie co najmniej jednym z najlepszych, o ile nie ich przywódcą. Z detali wiadomo na razie tylko tyle, że walka ma odbywać się turowo, co pozostaje bezpośrednio w związku ze strategicznym charakterem rozgrywki. Podczas walki używana będzie nie tylko broń, ale także czary. Swoją drogą ciekawe, czy pojawią się np. rydwany. W grze ma znaleźć się kilka profesji żołnierskich i ponad setka typów oddziałów, co w sumie oferuje duży stopień zaawansowania taktycznego. Gracz będzie mógł spokojnie rozplanować uderzenia i wykorzystać mocne strony swoich, a słabe wrogich jednostek. Graficznie Gladius zapowiada się świetnie. Ciężko powiedzieć, czy screeny pochodzą z wersji na PS2, GC, czy Xboxa, ale według autorów wersje nie będą znacząco od siebie odbiegać. Wysoka rozdzielczość, kupa detali na żołnierzach, żywe kolory, spory zasięg widzenia, a do tego eleganckie tekstury i bardzo ładne modele postaci – to cechy grafiki Gladiusa. Zapowiada się kawał dobrej gry: kupa radosnego szczęku metalu w dobrej proporcji z przemierzaniem świata i znakomitej oprawie graficznej. Do tego barbarzyński odcień antyku! Termin? Przedstawiciel firmy powiedział, że gra „wyjdzie, kiedy będzie gotowa"... Na razie mówi się o połowie 2003 roku. Czekamy niecierpliwie.


Dobrze, że LucasArts opóźniło wydanie tej gry o prawie rok. Wersja, którą widzieliśmy w maju 2002 roku na E3 była nędzna. Teraz wygląda pięknie...

Midnight Club Street Racing 2

PS2 Szybcy i jeszcze bardziej wściekli

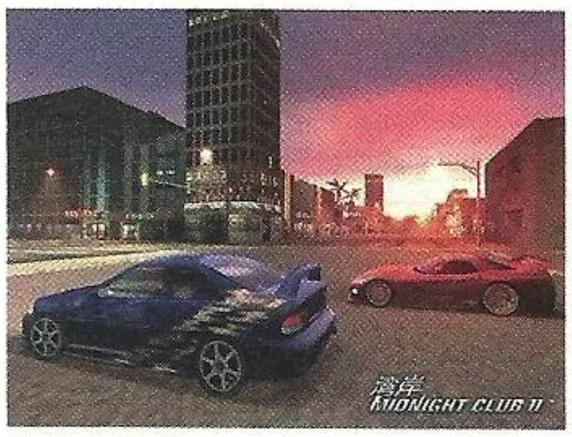
Midnight Club 2 to najnowsze, nielegalne wyścigi uliczne prosto od Rockstara. Cel gry jest chyba oczywisty – wygrać szaleńczy rajd odbywający się w nocy na ulicach miast. Bez żadnego zabezpieczenia, bez wytyczonej trasy i przy ruchu innych samochodów. Liczy się tylko szybkość, znajomość skrótów i wysoki poziom adrenaliny – przy prędkości 220 na godzinę na decyzję o stronie, z której wyminie się samochód znajdujący się kilkadziesiąt metrów przed nami ma się około sekundy, a więc nie za dużo czasu na myślenie. Poza tym trzeba pamiętać o rywalach, którzy niekoniecznie będą grali fair i czasami mogą znajdować się niebezpiecznie blisko naszego tylnego zderzaka, a jest to szczególnie bolesne, gdy jedziemy na motorze, a za nami gra trzystukonny, dwunastocylindrowy silnik sportowego wózka...

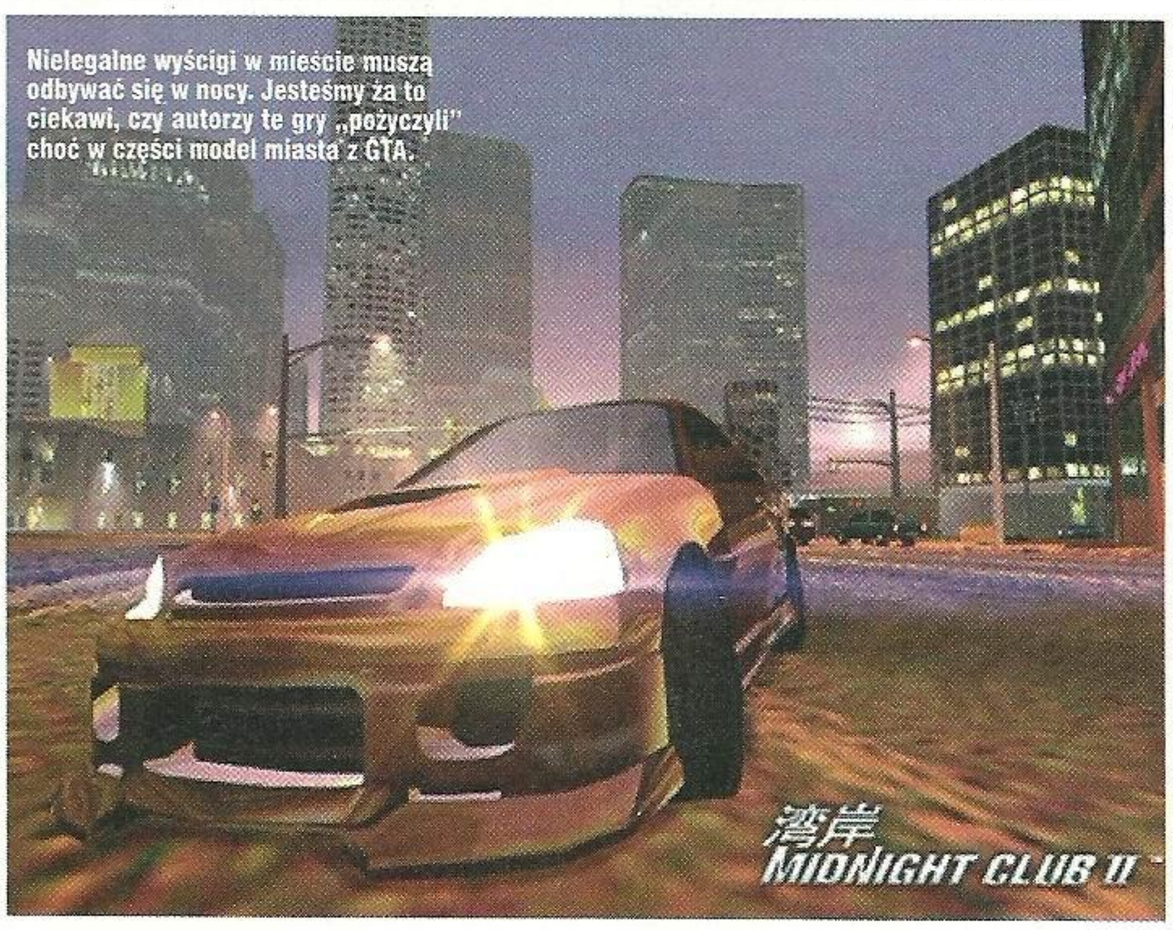
Taką wizję roztaczają przed nami autorzy MC2, którzy bądź co bądź, mają na karku już kilka hitów i przekonali chyba wszystkich, że ich gry rzadko okazują się być gniotami. Teraz parę szczegółów o ich produkcji. MC2 będzie rozgrywać się na ulicach trzech miast: Los Angeles, Paryża i Tokio. Przy odwzorowywaniu metropolii bardziej stawiano na oddanie klimatu miejsca niż wszystkich detali, dlatego nie spodziewajcie się zbyt realistycznych plansz. Z pewnością odnajdziecie na nich wiele charakterystycznych szczegółów, ale tu nie o to chodzi.

A o co? O to, że trasy i miasta w MC2 są po prostu genialne. Ilość rzeczy znajdujących się wzdłuż drogi jest zniewalająca – nawet Vice City ze swoimi krzaczkami i modelowanymi domkami wysiada. Tu każda budka zrobiona jest z największą dbałością o detale, byle bar ma swój kolorowy szyld z neonami. Wszędzie jest mnóstwo drzew, latarni, ławek, śmietników i wszystkiego tego, co macie za oknem. Słowem – wreszcie ktoś postarał się zrobić takie wyścigi, w których czuje się miasto. Dalej – w Tokio znajduje się kilkanaście wieżowców, z których każdy liczy z dwieście, trzysta metrów wysokości. W nocy część okien jest zapalona, a część biur już nie pracuje. Aż się czuje ten nocny nastrój miasta!

Następna sprawa: samochody. Nie wyglądają może tak świetnie jak otoczenie, ale utrzymane są w jednym stylu graficznym – pełnym ostrych kolorów i mocnych kontrastów, w których z jednej strony rysują się ciemne barwy nocy, a z drugiej - rozświetlone ulice. Wózki (jak zawsze u Rockstara) nie posiadają licencji na oryginalne nazwy, jednak swoim wyglądem bardzo sugestywnie przypominają znane marki jak choćby Subaru, Dodge'a czy Porsche. Niestety nie posiadają zbyt wielu detali, ale podczas jazdy wcale nie psują ogólnego poziomu, który jest naprawdę imponujący. Na wielką uwagę zasługuje deszcz, który zbiera się w każdym zagłębieniu jezdni, uwidaczniając jej nierówności. Rozpędzone wozy efektownie rozchlapują kałuże, w których wszystko odbija się jak w lustrze.

Obok samochodów przejedziemy się też motorami – te są znacznie szybsze, mieszczą się pomiędzy samochodami, lecz są trudniejsze do opanowania. Widzieliśmy wyskok na motorze nad kanałem retencyjnym w mieście i upadek na ziemię, przy którym spod ścigacza wydobywa się snop iskier. Aż chce się lecieć. Jedyne, do czego można się przyczepić, to ten sam błąd, który znalazł się w Vice City – jeździec nie porusza kierownicą, a jedynie się pochyla. Ale to zupełnie nie przeszkadza. Na koniec warto jeszcze wspomnieć o multiplayerze z możliwością grania przez sieć. Wiążemy z tą pozycją wielkie nadzieje - i ze względu na obejrzane materiały, i przez wzgląd na twórców. Termin wydania zaplanowany został na koniec tego roku.





Nielegalne wyścigi w mieście muszą odbywać się w nocy. Jesteśmy za to ciekawi, czy autorzy te gry „pożyczyli" choć w części model miasta z GTA.

Dark Chronicle

PS2 Dark Cloud 2 - graliśmy!

Dark Cloud łączył w sobie kilka dosyć ciekawych pomysłów, jednak nieco zawiodła realizacja. Pseudozeldowy system walki w PS2-owym rpg-u był w porządku, pomysł składania świata ze znajdowanych kawałków był rewelacyjny, ale motyw bliźniaczo podobnych do siebie, generowanych losowo leveli oraz zaskakująco mała liczba przedmiotów niezbędnych do reperowania broni odejmował grze sporo uroku. No i pozostawał jeszcze problem głównego bohatera o niesprecyzowanej przynależności etnicznej, który dobrał sobie meksykańskie ponczo, arabski turban i leggingsy.

Druga część stara się ciekawie rozwinąć najciekawsze motywy z części pierwszej. Jest odbudowywanie rozwalonego dosłownie w kawałki świata, jest konieczność ciągłego kontrolowania stanu technicznego uzbrojenia, oczywiście pozostał też realtime'owy model walki. Pojawiły się również dodatkowe elementy. Jest nowa, dołączająca zaraz na początku gry bohaterka, w postaci dziewczyny Moniki. A także pomysłowy, zapożyczony z Pokemon Snapa system robienia zdjęć przedmiotom, które potem, po złożonym procesie myślowym składają się w nowe wynalazki przydatne w grze.

Dark Chronicle to kawałek solidnej, nie nazbyt poważnej, ale też nie do końca infantylnej historii. To gra z żywą, kolorową grafiką, całą armią barwnych, choć nieco zbyt ubogich w kwestie postaci i baśniowy świat ograniczony sztucznymi, niewidzialnymi barierami. Szkoda, bo psują wrażenie.

Historia rozpoczyna się banalnie – po krótkiej i mało zrozumiałej scenie walki z napastnikami, którzy wdzierają się do jakiegoś zamku, akcja przenosi się o, jak się po kilku godzinach dowiadujemy, Sto lat wstecz. Tu poznajemy głównego bohatera – Maksa. Ten sympatyczny jegomość to zdolny mechanik, mieszkający wraz z ojcem w przepysznie urządzonym domu z liczną służbą. Nasz bohater sporo czasu spędza u wuja – wynalazcy. Jak okazuje się już po kilku minutach grania, nasz człowiek jest utalentowany, uczciwy i ma gołębie serce. Chwilę potem przekonujemy się, że nie brakuje mu też innych przymiotów – jest mężny, prawy i potrafi się postawić. W sumie nic dziwnego, że akurat on został bohaterem Dark Chronicle.

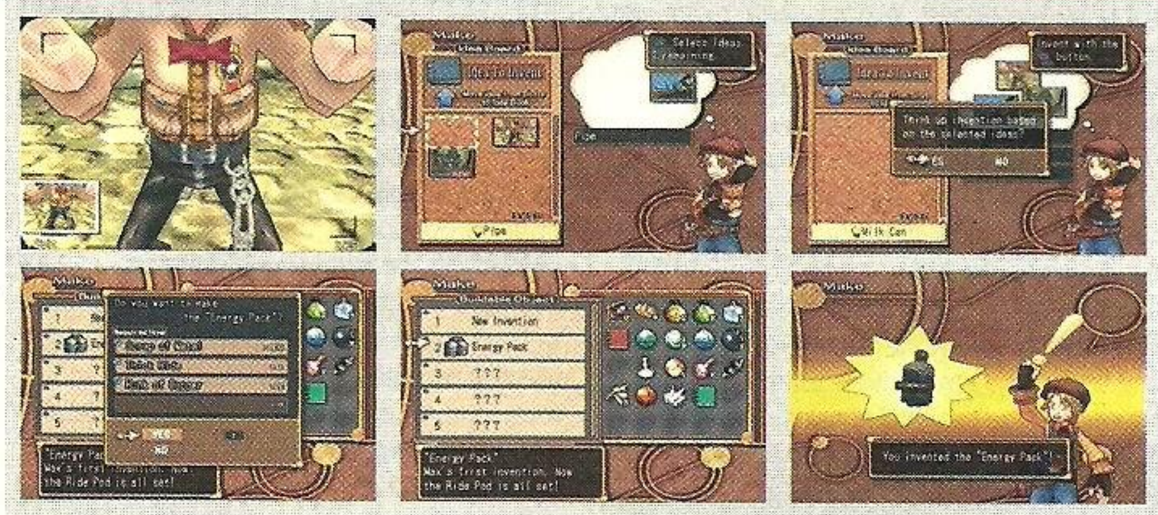
Podobnie jak w Dark Cloud, tak i tutaj mamy do czynienia ze światem, który w wyniku działania złowrogich sił został rozwalony na drobne kawałki. Mamy je

odnaleźć i poskładać do kupy. DC łączy w sobie elementy typowo zeldowego-rpga, z jedną postacią przemierzającą kolejne miejscówki i rozwijającą swoje bardzo nieliczne statystyki (zdrowie i obronę, bo całą reszta atrybutów przeniesiona została z postaci na trzymany przez nią oręż – troczkę kicha, że mój gostek opisany jest dwoma statystykami, a głupi klucz francuski – dziesięcioma, ale można się przyzwyczaić) oraz motywy znane z gier simpodobnych (budowanie miast z gotowych klocków – domów, rzeczek, drzewek, kamieni itd.). Niestety - nawet pomimo wsadzenia do gry bardzo pomocnego i kompletnego poradniczka, którego kolejne strony stają się dostępne w gustownym menu w miarę dokonywanych przez nas postępów, gra może okazać się trudna do ogarnięcia nawet przez zaawansowanych już graczy. No i

niepewnie będą się tu czuli dyskalkulicy.

Bo jest tak. Na samym początku biegamy sobie tylko i rozwalamy wrogów jedną z dwóch trzymanych przez Maksa broni – kluczem francuskim albo kulami z pistoletu. Po pewnym czasie dowiadujemy się, że broń zdobywa swoje własne poziomy doświadczenia, ma też wskaźnik zużycia, który maleje z każdym atakiem – po około 30-40 użyciach trzeba podreperować oręż specjalnym proszkiem znajdowanym w trakcie przemierzania kolejnych lokacji albo kupowanym za ciężką kasę w sklepie. W ogóle taka mała uwaga w stosunku do DC2 (nieszczególnie poprawiona od czasu pierwszego DC): nie wiem czy to zamierzony efekt, czy nie ale trochę zbyt często w połowie poziomu okazuje się, że wszystkie potrzebne zapasy się wyczerpały. W trakcie zręcznościowych etapów znajdujemy całe mnóstwo przedmiotów. Problem polega na tym, że są one generowane losowo. I kiedy już w pocie czoła załatwiliśmy trzy czwarte potworów na danym poziomie, a nagle okazuje się, że skończyły się już proszki do naprawiania stępionego miecza, to trochę irytujący jest powrót do miasta po zapasy, z którymi dany poziom trzeba powtarzać od początku. I chociaż poziomy

Adam Słodowy ala Dark Cloud 2



Aparat w grze służy nam do zbierania materiału pomocnego potem przy kleceniu różnych przydatnych gadżetów. Najpierw musi być jednak pomysł. Przy pierwszym wynalazku, wujek ratuje nas podpowiedzią - chce zdjęcia paska, rur oraz baniek na mleko. Ruszamy więc w teren. Pasek znajdujemy na spodniach pana policjanta - robimy zdjęcie, potem dwa następne i nadchodzi czas myślenia. W specjalnym menu wybieramy trzy zrobione zdjęcia (bańki, pasek oraz rury) i Max zaczyna zastanawiać się po czym... Wpada na projekt pomysłu. Okazuje się, że z tych akcesoriów da się zmontowac baterię do robota. Na podstawie projektu Max ocenia, że do wyprodukowania samej baterii potrzebne będą konkretne surowce - deski, żelazo itd. Wystarczy teraz zdobyć surowce, ponownie wejść do menu, wybrać projekt i zbudować sprzęt. Łatwe? Raczej, tak długo jak tylko gra podpowiada nam kombinacje zdjęć potrzebne do przygotowania projektu. W przeciwnym razie czeka nas łaczenie setek różnych zdjęć w nadziei, że na coś wpadniemy.

Fachowe walki...

Autorzy DC2 odrobili lekcje z innych rpg-ów i wsadzili do swojej gry kilka różnych elementów - nie zabrakło w tym nawet akcji zręcznościowych, dzięki którym w moich oczach DC2 zbliżył się trochę do Brave Fencera Musashi - do tej pory najfajniejszego action rpg-a na konsolę Sony. W tym akurat wypadku dochodzi do walki z nieustępliwym klaunem, który po kilku nieudanych atakach decyduje się na wariant jeepa z chaingunem. Trzy bomby trochę go studzą. Mnie się takie rzeczy podobają, a w trakcie całej gry pojawi się ich, mam nadzieję, znacznie więcej.

te nie są aż takie długie, to po prostu nie jest to fajne. Jeszcze w żadnej grze nie zdarzyło mi się w środku walki pozostać zupełnie bez środków do jej prowadzenia. Miecz się stępił, pistolet był za słaby i dupa. Trzeba zwiewać z lasu (tracąc przy tym kasę) i marzyć, żeby wystarczyło forsy na proszek naprawczy.

Tyle słowem dygresji. Wracamy do broni, która zyskuje swoje własne poziomy doświadczenia. Zabierane pokonanym wrogom przedmioty dają się przetworzyć na specjalne kamienie, którymi poprawiamy statystyki broni (nasz sprzęt po spełnieniu określonych warunków ewoluuje w bardziej śmiercionośne zabawki). Broni nie usprawniamy jednak w nieskończoność – są specjalne punkty doświadczenia, które określają liczbę kamieni, jaką można się w danym momencie posłużyć do poprawienia osiągów. Potem dowiadujemy się o

wynalazkach i dostajemy aparat. Aparatem pstrykamy zdjęcia wszystkiemu, co nam na myśl przyjdzie, a potem niczym pomysłowy Dobromir próbujemy wpaść na jakiś fajny pomysł korzystając z trzech wybranych zdjęć. W zasadzie to na pomysły wpada Max, bo my ograniczamy się jedynie do wzięcia trzech fotek i wrzucenia ich do jednego worka mając nadzieję, że pomyśleliśmy o takim ich połączeniu, jakie przewidzieli autorzy. Jeżeli Max stwierdzi, że z takich trzech przedmiotów da się coś skombinować - super. Jeżeli dwa mu zagrają, a trzeci nie będzie pasował, to dostajemy podpowiedź w postaci jednej-dwóch pierwszych liter wyrazu, którego zdjęcie jest potrzebne do wynalezienia jakiegoś gadżetu. Albo - i tak jest najczęściej – okazuje się, że z danych trzech zdjęć niczego wymyślić się nie da. Potem dochodzi jeszcze mały mech, z własnymi statystykami, poziomem doświadczenia i zestawem konstrukcyjnym pozwalającym budować nowe robociki (fajniejsze niż budowanie gumistatków w Kingdom Hearts, ale to akurat żaden wyczyn), opcja łowienia ryb (z obowiązkowymi własnymi punktami doświadczenia wędziska i wianuszkiem jeszcze jakichś innych statystyk), możliwość przesiedlania mieszkańców miast i wożenia ich pociągiem w nowe miejsca (trzeba tylko wykonywać

ich, sformułowane w małe questy prośby), motyw podróży w czasie (bo trzeba odbudować teraźniejszość, którą pewien nikczemnik z przeszłości rozwala dla przeprowadzenia swoich niecnych planów w przyszłości) oraz samo odbudowywanie świata miasto po mieście, kamień po kamieniu. Nie musze dodawać, że w gąszczu opcji wyjaśniających metodykę budowanie świata nie zabrakło kilku fachowych warunków i statystyk ograniczających liczbę stawianych klocków. Sporo tu różnych tajemniczych skrótów, na które trzeba zwracać uwagę.

Po kilkunastu godzinach z Dark Cloud 2 mogę śmiało stwierdzić, że pierwsze wrażenie jest dobre. Ładna grafika, ślicznie zaprojektowane menusy oraz ikonki przedmiotów (seria FF ze swoimi może się schować), doskonale dobrane głosy głównych bohaterów i dynamiczne walki składają się w wciągającą całość.

Jednak już teraz doskwiera mi brak możliwości uporządkowania wielu rzeczy. Nie ma możliwości łatwego sprawdzenia, które przedmioty odpowiedzialne są za poszczególne statystyki przy usprawnianiu broni, za mało jest podpowiedzi dotyczących tego, które zdjęcia mogą posłużyć do stworzenia nowych projektów oraz zbyt często nasze zapasy nie są uzupełniane w trakcie przemierzania labiryntów i trzeba to robić w sklepach. Tu akurat pomocny okazuje się poręczny system podróżowania pozwalający teleportować się do najważniejszych miejscówek w obrębie danej lokacji. Spodobał mi się też ostrożny krok w kierunku przygodówek – gdzie pewne przedmioty sami wykorzystujemy przy odpowiednich osobach (a nie, jak ma to miejsce w większości rpg-ów, gra wykorzystuje je w takich momentach automatycznie). Gra ukaże się za kilka miesięcy. **[Banan]**

Helpy są fajne

Jeżeli wasze słodowozapędowe potrzeby nie zostały jeszcze zaspokojone to zapraszamy do nowego kącika, gdzie usprawniamy sprzęt. Trzeba przyznać, że wszelkie instrukcje są bardzo czytelne, a częśc zobrazowana jest klarownymi i wymownymi rysunkami. Tutaj na przykład Monika służy nam podpowiedzią jak należy modernizować nasz klucz francuski. Przy pomocy podobnych diagramów nasi bohaterowie poznaja sekrety Carpenteriona (maszyny do odbudowy światów).

Wild Arms 3

PS2 Tam tadadam Bonanza!

Wild Arms miał okazję stać się pierwszym PSXowym rpgiem, czym - jak wiadomo - szczególnie wiele gier poszczycić się nie może. Był nawet niezły, ale został całkowicie przyćmiony przez następującego niebawem FF VII. Który to tyknął go rozmachem oraz, co tu dużo mówić - fajnością. Dwójka to koszmarek. Łączy mnie z nim jedynie wspomnienie różowego bąbelka, do którego strzelałem w ponurej, obleśnie rudej sali. Wyglądała jak pomieszczenie mogące pojawić się na dyskietce z demonstracją możliwości nastoletniego programisty. W dodatku gra ukazała się po FFVIII, więc człowiek nie bardzo miał ochotę zejść poniżej pewnego poziomu.

Nadciąga Wild Arms 3

Cechą charakterystyczną Wild Armsów jest motyw westernowy oraz fragmenty anime upchnięte na płytkę. Skoczna, ocierająca się o starsze country muzyka nie do końca mi tu pasuje, ale nie będę się kłócił z kimś, kto ma odmienne zdanie. I chociaż będę upierał się przy tym, że smoki i winchestery nie idą w parze (przypadek Irvine'a Kinneasa traktuję tu jako chlubny wyjątek), to jednak tutaj trzeba się z tym będzie pogodzić.

Kolejnym efektem westernowego zapatrzenia twórców Wild Arms (swoją drogą, tytuł ociera się trochę o „Młode Strzelby" z Estevezem i resztą chłopaków) jest to, że każda z postaci korzysta z broni palnej. Strzelby, rewolwery, pistolety maszynowe - do wyboru, do koloru. Sam fakt używania przez wszystkich bohaterów spluw nie gra większej roli - Virginia ma słabe strzały, Clive - mocne, a Gallows i Jet mniej więcej średnie. Znika przez to element strategiczny występujący, kiedy część bohaterów miała miecze i nie byli w stanie trafić latającego potworka. Poza tym w trakcie walki wszyscy ciągle gdzieś biegają. Na pierwszy rzut oka można odnieść wrażenie, że nasi ludzie świetnie dają sobie radę w całym tym zamieszaniu, kiedy zdecydowanymi krokami przemykają z jednego miejsca w drugie. Szybko jednak okazuje się, że nie wiadomo po co to robią. A ponieważ areny, na których dochodzi do walk, są pozbawionymi charakterystycznych punktów placykami, a kamera wciąż wiruje pokazując skomplikowane manewry taktyczne postaci i potworów, szybko gubimy się w tym, kto, gdzie i dlaczego stoi. I bardzo dobrze, bo to zupełnie nieważne. I tak z każdego miejsca każdy może strzelać.

Nazwij mnie głupio

Do niedawna można było polewać się z nazwisk postaci występujących w survival horrorach. Dość wspomnieć bezbłędnego Shecka Gardnera z Countdown Vampires czy trochę świeższego Morphisa D. Dyubaru z nadchodzącego Gun Survivora 4. Okazuje się, że trend pojawił się też w rasowych rpgach, które owszem, dziwne imiona swoim bohaterom nadawały - ale nie takie, z którymi człowiek wstydziłby się iść do urzędu stanu cywilnego. Tymczasem jeden z bohaterów Wild Arms 3 nazywa się Gallows Caradine, a drugi - Jet Enduro. Przyznam, że zasiadając w Milionerach, bez wahania poprosiłbym Huberta o zaznaczenie tego drugiego jako olej napędowy czy coś w tym stylu. Skład uzupełniają Virginia Maxwell i Clive Winslet.

Cała czwórka to grupka tak zwanych driftersów - ludzi, którzy wędrują sobie z miejsca na miejsce i pomagają innym. A ci, jak to w rpgach bywa - pomocy potrzebują cały czas. Driftersi to tacy westernowi Wiedźmini.

Cała czwórka z różnych przyczyn trafia do pociągu, który przewozi pewien drogocenny ładunek. W momencie, kiedy już wszyscy mierzą do siebie z broni, gra pozwala wybrać jedną z postaci i dowiedzieć się, w jaki sposób trafiła na pokład pociągu. Po ukończeniu czterech króciutkich epizodów akcja posuwa się dalej i sterujemy już całą czteroosobową ekipą. Grupie udaje się ochronić artefakt przed bandytami. Zaraz potem trafia do wioski, która wynajęła jedno z nich do zabezpieczenia przedmiotu i okazuje się, że jest Wielki Quest. Na ich drodze stają cztery potężne moce. Trzeba będzie walczyć, by nie dopuścić do zniszczenia świata (planeta nazywa się Flegaia). Kwartet podejmuje się i już wiadomo, o co chodzi.

Trochę mocy poszło w poprawienie grafiki Wild Armsów i wysiłek ten nie poszedł na marne. Przynajmniej nie do końca. Modele postaci próbują podczepić się pod celshadingowy wagonik, ale to tylko złudzenie. Tła są trójwymiarowe. Kamerę dowolnie obracamy dookoła.

The fight is on

W trakcie walk najważniejszy staje się wskaźnik Force Points. Punkty te otrzymywane są w walce za udane ataki, udaną obronę itd. One decydują o tym, czy możemy wykorzystać atak specjalny, a jeżeli tak - to jak mocny. Niektóre ataki wymagają naładowania paska FP do końca a potem go wyczerpują, inne wymagają tylko utrzymania go na odpowiednim poziomie. Nie mogło też zabraknąć magii oraz przedmiotów. Poza tym zachowania postaci daje się automatyzować, ale raczej nie warto. Interfejs jest standardowy. W trakcie walki pojawia się krzyżyk, na którym wpisane są opcje - ataku, obrony (i jednocześnie przeładowania broni - nie, amunicji w grze nie ma, ale o dziwo, co jakiś czas trzeba przeładowywać magazynek).

Podczas zabawy często trafiamy do jaskiń, podziemi, świątyń i tym podobnych obiektów, gdzie trzeba trochę pogimnastykować się z zagadkami. Każda z postaci (na ekranie widoczna jest tylko jedna na raz, ale bez trudu zmieniamy je w locie) korzysta z jednego z trzech przedmiotów. Są tu bomby rozwalające przeszkody, zapalająca pochodnie różdżka i zamrażający promień z bałwanka. Szybko okazuje się, że poruszanie się po labiryntach wcale do najprostszych nie należy. Autorzy skomplikowali trochę sprawę, ale to dobrze, bo z reguły bieganie po tych wszystkich rpgowych piwnicach nie wymaga specjalnego pomyślunku.

Dobry jest system rozmów z osobami – podczas dobrze tłumaczonych dialogów pojawiają się podświetlone fragmenty tekstu i możemy wtedy rozwijać dany temat. Poza tym, uzyskane informacje różnią się w zależności od tego, jakim bohaterem właśnie sterujemy. Do tego dochodzi jeszcze jazda konno, latanie pojazdem, dodatkowe questy i parę innych fajnych dodatków, których nie miałem jeszcze okazji sprawdzić.

Wild Arms 3 zapowiada się ciekawie, choć o żadnym przełomie nie może być mowy. Gra nie ma jeszcze potwierdzonego terminu wydania w Europie, ale kiedyś tam Sony ją wypuści. **[Banan]**

Krótka lekcja historii

Poprzednie części Wild Arms ukazały się na PlayStation. Pierwsza pojawiła się w 1995 roku i została ciepło przyjęta przez graczy. Którzy to nie mieli alternatywy, hyhy. Pozycja ta miała maksymalnie upierdliwe lochy i losowe walki co pięć seknud. Golden Sun na GameBoya Advance jest od niej ładniejsze, chociaż nie ma anime'owych wstawek.

Pięć lat później zaatakowało Wild Arms 2. Grafika pozostała na podobym poziomie, ale pojawił się jeden znaczący dodatek: możliwość ucieczki od walki. Ale to nie pomogło: trzeba było walczyć, by podlevelować postać. Wtedy Kuba vel Brat przeklinał całą serię łażąc dwa dni po lasach i szukając przeciwników do walki, by choć trochę podciągnąć level. Bez wysokiego poziomu postaci nie dało się załatwić bossa. Czy Wild Arms 3 zdejmie klątwę Brata?

Niedobry Zgredek, niedobry... Ups. Sorry. Wszystkie postacie w Wild Arms 3 posługują się bronią palną. Koniec z wymyślnymi szabelkami.

Team SAS

Xbox, PS2 Elitarny oddział w akcji

Team SAS to gra o elitarnej jednostce specjalnej, przy tworzeniu której korzystano z doświadczenia prawdziwych i zasłużonych żołnierzy SAS - tymi słowami rozpoczyna się oficjalny wstęp do zbliżającej się na Xboxa najnowszej produkcji Rage. No dobra, ale z tego bardzo oryginalnie brzmiącego zdania nie wynika jeszcze nic konkretnego. W końcu ile gier opowiadało już historie zamieszanych w rozgrywki polityczne dzielnych komandosów, które także były produkowane przy współpracy profesjonalistów? Do tego nasuwa się bardzo mocne skojarzenie: w produkcji zapowiadanej gry brał udział popularny pisarz powieści sensacyjno-wojskowych imieniem Andy McNab, który już od pewnego czasu konkuruje z mistrzem gatunku Tomem Clancym. Kiedy Rage po raz pierwszy wypuściło materiały prasowe na temat SASu, wszyscy dziennikarze popatrzyli na nową produkcję z odrobiną powściągliwości – po prostu wszystko wydawało się być zbyt... wtórne. Teraz, gdy znane jest znacznie więcej szczegółów z produkcji, wyraźnie widać nowatorstwo. Co jest takiego nowego? Poprzednie gry o komandosach były dość podobne i stawiały jedynie na profesjonalną stronę akcji – delikatne wykonywanie brudnej roboty, zero hałasu i zero emocji. Tu będzie inaczej. Ale od początku. Komandosi będą podzieleni na cztery specjalności – od broni ciężkiej, dalekiego zasięgu, zwiadu i dowodzenia. Wybór profesji zaważy nie tylko na uzbrojeniu, z którym przyjdzie się nam obchodzić, ale także na funkcji, którą będziemy spełniać w grupie. Po tym, jak gdy snajper oczyści teren ze straży, a koleś z CKM udzieli wsparcia i zapory ogniowej, do akcji wkroczą lżejsze oddziały, które mogą zajść przeciwnika z dogodnej pozycji. Praca zespołowa ma osiągnąć nowy wymiar. W tym sloganie nie byłoby nic przekonującego, gdyby nie konstrukcja fabuły. Po prostu kiedy czyta się o akcjach z Team SAS, nie sposób nie dostrzec konieczności zgrania oddziału. Gra będzie podzielona na dwanaście misji, w których głównym polem działania staje się dżungla. Grupka komandosów będzie przemierzać tereny Ameryki Południowej i napotka wiele reliktów dawnych kultur. Pośród gęstych traw i zwieszających się gałęzi drzew czai się wróg. Ale nie będą to oddziały mięsa armatniego, ale raczej niewielkie jednostki wyspecjalizowanych grup. Wyobraźcie sobie taką akcję – idziecie z biegiem rzeki, nagle pada strzał. Najpierw rozłupuje się drzewko obok, a dopiero potem dochodzi do Waszych uszu huk. Snajper. Get down, down! Rzucacie się na ziemię i rozglądacie po swoich. Na razie wszyscy cali. Słychać chrząknięcie. Potem kolejny huk. Padają słowa, które rozrywają serce każdego dowódcy – Man down! Nie czas na załamanie. Prosty wniosek przychodzi Ci na myśl – nadal jesteście w polu widzenia snajpera. Szybka decyzja, dwa rozkazy i już pod osłoną ognia miniguna biegniecie do bezpiecznego miejsca, z którego można rozpocząć powolną akcję oczyszczania przeciwległego pagórka ze strzelców. Tu każdy przeciwnik ma być pewnego rodzaju wyzwaniem. Ta dramatyczna scenka z pewnością jest trochę dobarwiona, ale liczy się to, że ktoś wreszcie postawił nie tylko na „dzielnych komandosów", ale także na „zagrożonych". Wróg, którego nie widać, podnosi poziom adrenaliny – emocje w SASie mają stanowić podstawę budowania atmosfery. Czyżby gra nie dla tych ze słabymi nerwami?

Teraz parę słów o grafice. Screeny wyglądają ładnie, ale nie świetnie. Wrażenie robią trójwymiarowe liście, które ruszają się każdy w swoją stronę i oddzielnie powiewają na wietrze. Także w pełni trójwymiarowa mgła robi dobre wrażenie – wreszcie dym wygląda jak należy, a nie jest kilkoma „plastrami" przeźroczystej folii. Żołnierzyki wymodelowane są porządnie, a broń wygląda naturalnie. Na razie shotów jest bardzo mało i ciężko powiedzieć coś konstruktywnego, ale jest dobrze. Poza tym na pewno jeszcze kilka rzeczy zdąży się zmienić, zanim gra ujrzy sklepową półkę. Na koniec wypada jeszcze wspomnieć o dobrze zapowiadającym się muliplayerze. W Team SAS dostępny będzie tryb cooperative dla czterech graczy, w którym gra na pewno zyska nowy wymiar. Podsumowując – to, co opisaliśmy w tej zapowiedzi, pochodzi głównie ze słów autorów. Nie mamy żadnej gwarancji, że się spełni, ale za to wielką nadzieję. Nasze zalecenia: poprawcie grafikę (przecież Xbox to potwór!), nie zmieniajcie zamysłu i oby AI przeciwników i współtowarzyszy nie zawiodło. A wtedy będzie hit.

Bump-mapping (czyli „tekstury z wypustkami") na stałe zadomowił się w grach na Xboxa. Sprawdźcie tylko podłoże.

Rage wie, jak robić dobre shootery (Incoming, Expandable). Ale czy równie dobrze poradzi sobie z taktyczną strzelaniną? To się dopiero okaże.

O TO GI

Xbox Tenchu na Xpudło!

O TO GI jest najnowszą produkcją japońskiego developera, firmy From Software. Gra stanowi połączenie chodzonej bijatyki, platformówki i przygodówki, a całość osadzona jest w bardzo mrocznym klimacie rodem z japońskiego folkloru. Główny bohater – samuraj Raikou, wyrusza w świat pełen demonów, by odnaleźć zaginiony skarb, a po drodze innych ludzi. Wszystkie miejsca z gry świecą pustkami, w tle przygrywa nastrojowa muzyka, a grafika dopełnia obrazu swoją ciemną kolorystyką. Gdzieniegdzie mrok przecina jasny promyk słońca, który przez kontrast z otoczeniem aż razi w oczy. Ciszę przerywa atak bestii, wyglądających zupełnie jak demony z dawnych japońskich przekazów i malowideł. Projekty są niesamowicie oryginalne i trzeba przyznać, że całkiem przerażające. Ta gra ma klimat. Na statycznych zdjęciach nie wygląda może genialnie, ale gdy ogląda się to w akcji, nabiera się szacunku. Główny bohater odziany jest w złotą zbroję, a w ręku dzierży ostry jak brzytwa miecz. Jak przystało na wojownika, zna szereg cięć i potrafi składać je w śmiercionośne comba. Szczególnie efektowne są te, które wykonuje się z wyskoku i na chwilę utrzymują postać bohatera w powietrzu. Kolejne serie chlaśnięć skutecznie kładą przeciwników, choć wcale nie są trudne do wykonania. Wielu dziennikarzy z zachodu cieszyło się na proste sterowanie, które pozostaje dość intuicyjne mimo wielu różnych ruchów i możliwości. Jeżeli chodzi o dźwięk, to także jest bardzo dobrze nagrany. Spokojna ambientowa muzyka, dźwięki, które wydają przeciwnicy i szczęk metalu pozwalają zrozumieć atmosferę budowaną przez autorów. Na razie nie wiadomo jeszcze, czy O TO GI ukaże się poza Japonią, a jeśli tak, to pod jakim tytułem i kiedy. Z pewnością jest to jedna z bardziej klimatycznych chodzonych bijatyk.

O TO GI może być jeszcze wszystkim. Zarówno hitem, jak i crapem. Ale jesteśmy dobrej myśli - ta wioska wygląda chłodno. Czyżby odjechane na maksa Tenchu?

Newsflash

■ Metroid Prime 2
Jeszcze nie powitaliśmy w Europie pierwszej części tej gry (premiera 21 marca, dopiero!), a developer, Retro Studio, już ogłosiło, że pracuje nad sequelem tego rewelacyjnego FPS'a. Według zapowiedzi MP2 ma pojawić się na rynku w 2004 roku, ale w świetle tego co ogłosiło Nintendo na temat następcy GameCube'a możemy się spodziewać, że z czasem Metroid zostanie przesunięty i pojawi się wraz z nową konsolą Big N, albo nawet później. Przerabialiśmy to już wcześniej – Star Fox Adventures było projektowane na N64 jako zupełnie odmienna gra, a z czasem przeskoczyło na GameCube'a. Zobaczymy jak będzie tym razem.

■ Urban Freestyle Soccer
Silicon Dreams pracują właśnie nad kolejną czysto zręcznościową kopaniną piłkarską. Urban Freestyle Soccer zadebiutuje na Xboxa, GameCube i PS2 jesienią tego roku. W UFS spotykać się będą czteroosobowe drużyny na boiskach położonych w środowisku miejskim. Coś jak NBA Street tylko z piłką do nogi, albo Sega Soccer Slam na blokowisku. Oczywiście będą niesamowite strzały i zagrania, zero zasad, multiplayer i tym podobne przyjemnostki.
Na usta ciśnie się jednak dość złośliwy komentarz – Silicon Dreams pokazało już swoje możliwość w kilku grach piłkarskich (między innymi UEFA Champions League i Michael Owen WLS) co nie wróży ich nowemu projektowi zbyt dobrze. Wymienione tytuły trudno przecież zaliczyć do najlepszych. Z drugiej strony jest nadzieja – skoro nie potrafią zrobić symulacji, to może arcade wyjdzie im dobrze. Wydawcą Urban Freestyle Soccer jest Acclaim.

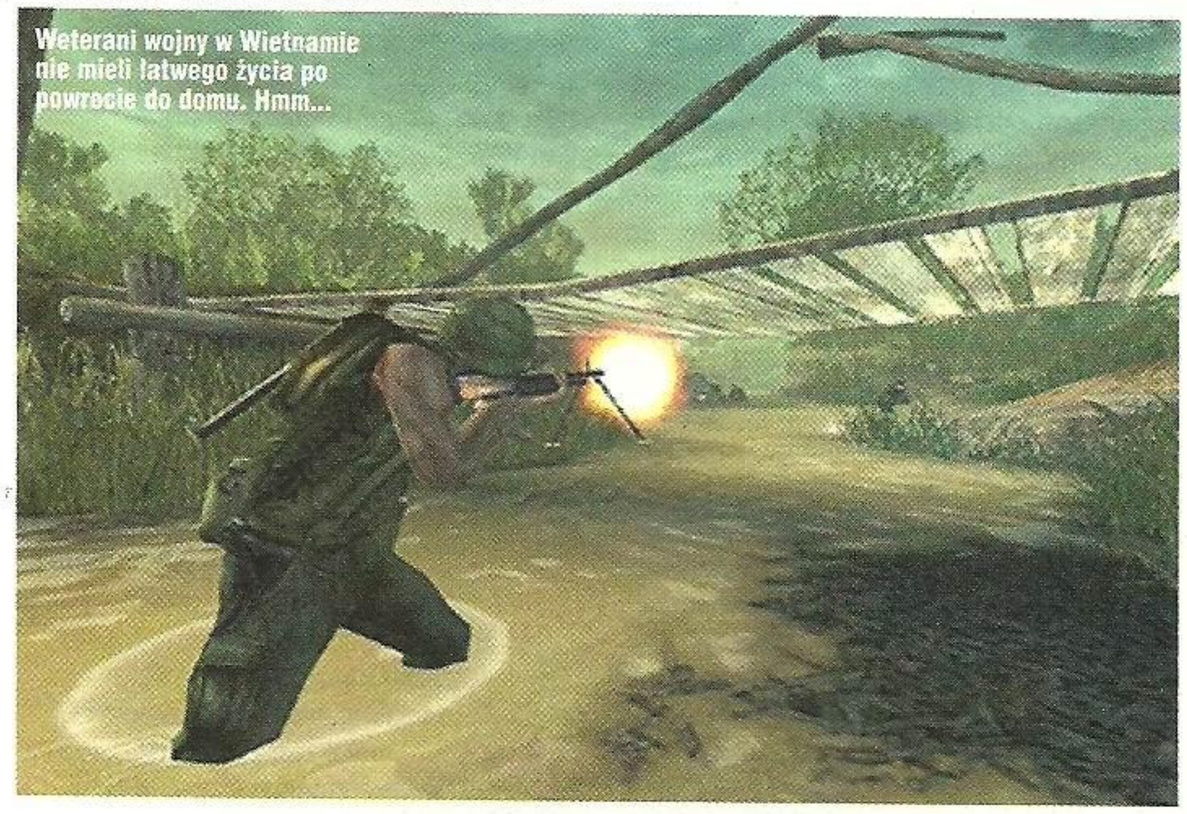
■ Jurassic Park: Operation Genesis
Vivendi ma prawa do licencji Parku Jurajskiego i oto efekt. Pod koniec marca na Xboxa i PS2 trafi Jurassic Park: Operation Genesis, w której będziemy mieli możliwość zbudowania i prowadzenia własnego „wesołego miasteczka" wypełnionego dinozaurami. Czyli standardowy dla PC tytuł budowlano – menadżerski, w którym od podstaw zaprojektujemy swoją wymarzoną (jaasne) wyspę wypełnioną niebezpiecznymi, ożywionymi, gryzącymi i ryczącymi reliktami odległej przeszłości. To jednak nie wszystko. W JP: OG będziemy mogli wziąć udział w kilku akcjach rodem z filmów – zapowiedziano możliwość zabawy w wypełnianie postawionych przed nami misji. Ma ich być zaledwie dwanaście, co świadczy, że nie jest to tytuł, którym powinni zainteresować się wielbiciele serii Dino Crisis. Za to ci co lubią sobie trochę poSimować bawić się będą zapewne o wiele lepiej.

■ Tecmo zamieściło w sieci oficjalną stronę Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball. Znajdziecie na niej parę niespecjalnie ciekawych informacji i wiele bardzo przyjemnych zdjęć z panienkami w bikini. Adres to www.doaxbv.com Wskakujcie na stronę - jest na co popatrzeć.

Men of Valor: Vietnam

Xbox Nowy shooter twórców MOH:F!

Jak się dowiedzieliśmy ruszyły już pracę nad kolejnym historycznym FPS'em od twórców Medal of Honor: Frontline (Allied Assault na PC), czyli zespołu o nazwie 2015. Tym razem jednak wydawcą będzie Vivendi Universal, a nie jak poprzednio Electronic Arts.
MoV:V jak sama nazwa wskazuje przerzuci nas prosto w wilgotne dżungle Wietnamu z lat 1965-1973. W czasy gdy trwała tam wojna pomiędzy armiami północnego Wietnamu a Viet Congiem i armią USA.
Sporą nowością będzie niewątpliwie możliwość stanięcia po obu stronach konfliktu – można będzie się wcielić w komunistycznego bojownika Północy, partyzanta Viet Congu jak i sprzymierzonych z partyzantami żołnierzy walczących pod biało-czerwono-niebieskim sztandarem USA.
Na razie nie wiadomo nic więcej, ale 2015 pokazało już, że potrafi perfekcyjnie oddać brutalność wojny - przypomnijcie sobie tylko lądowanie w Normandii z MoH:F. Ciekawe czy znajdziemy w grze momenty żywcem wyjęte z Plutonu? Najpewniej tak.


Weterani wojny w Wietnamie nie mieli łatwego życia po powrocie do domu. Hmm...

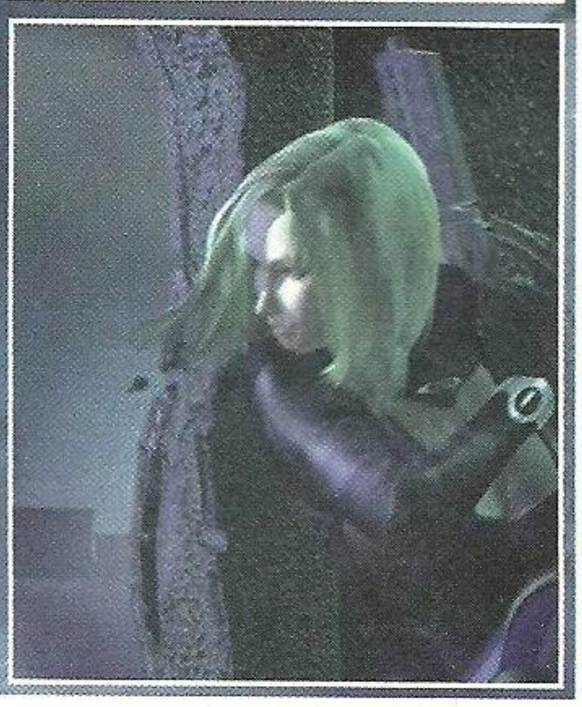
Największym problemem będzie jednak przedstawienie roślinności – niełatwo jest wiarygodnie zaprezentować walki w gęstej dżungli. Wydaje się jednak, że Xbox (jak na razie tylko na tę platformę gra została zapowiedziana) poradzi sobie z takim zadaniem. Tym bardziej, że developerzy mają dużo czasu na stworzenie gry – premiera dopiero w przyszłym roku. Niestety.
Na koniec wypowiedź Toma Kudirka, prezesa 2015: „Wraz z Medal of Honor: Allied Assault uczyniliśmy krok naprzód w projektowaniu nowego rodzaju gier FPS, w którym przedstawiliśmy emocję i niebezpieczeństwa konfliktu zbrojnego podczas Drugiej Wojny Światowej. Zamiast umieszczać gracza w standardowej roli bohatera gier FPS,

pozwoliliśmy mu doświadczyć kruchości życia i heroizmu żołnierzy biorących udział w tej wielkiej krucjacie. W ten sam sposób Men of Valor: Vietnam będzie nastawione na odtworzenie napięcia, ryzyka i emocji towarzyszących potyczkom w dżungli podczas Wojny Wietnamskiej." Trzymamy za słowo.

Cy Girls

PS2 Sztuki!

Mamy dla Was kilka informacji na temat nowej gry Konami na PlayStation 2, w której zabierzemy na akcję dwie seksowne, podpakowane wszczepami, cybernetyczne panienki. Owe dziewczyny to Shadow – potrafiąca nieźle dokopać, czarnowłosa ninja i Sky – blondwłosa hackerka, która lubi też sobie czasami postrzelać.
Cy Girls stylistyką nieco przypomina nieśmiertelnego Metala z PSX'a – widać to w projektach wnętrz, które macie okazję obejrzeć na screenach. Drugą rzeczą, która rzuca się w oczy jest doładowywanie przez panienki nowych zdolności z Internetu, ale nie tego naszego, a wirtualnego, stworzonego na potrzeby scenariusza gry. Przywodzi to na myśl Matrixa i to jest jak najbardziej słuszne skojarzenie – Shadow i Sky to Diverki (Divers) czyli ludzie, którzy potrafią poruszać się po wirtualnej rzeczywistości. Na razie niewiele więcej wiadomo, a szczegóły fabuły pozostają tajemnicą. Z obrazków można jednak wywnioskować, że w Cy Girls będzie sporo strzelania, trochę seksu i ostry, cyberpunkowy, choć przyprawiony z japońska klimat. Czy to dobry przepis na grę? No jasne!



Hybryda Logitecha

Logitech nie zwalnia tempa. Po tym jak wypuścili Cordless Controller (zajrzyjcie do Cool Stuph) zajęli się czymś o wiele ciekawszym, czymś co może znacząco ułatwić korzystanie z gier sieciowych użytkownikom PlayStation 2. Oto to cudeńko – połączenie klawiatury i pada o nazwie NetPlay Controller. Bardzo podobne urządzenie do GameCube'a pojawiło się w Japonii pod nazwą ASCII Keyboard Controller przy okazji premiery Phantasy Star Online. Jednak urządzenie Logitecha różni się od sprzętu firmy ASCII tym, że części służące za pad można odłączyć od klawiatury. Podobno zamiast pada, będzie można podłączyć też coś innego, ale nie mamy żadnego pomysłu co to może być. Ciekawe, kiedy Microsoft wypuści takie urządzenie dla Xboxa? Można przypuszczać, że już niebawem. Niestety cena ani data premiery NetPlay Controllera nie jest jeszcze znana.

Metal Gear Solid 2 Substance

Xbox, PS2 Raiden i Snake wracają

Wielki Snake powraca. Testujemy na Xboksie grę, która, według Hideo Kojimy, dopiero teraz stała się tytułem zamkniętym, skończonym... Takim, jakiego chcieli jego autorzy. Wielka rzecz! Na to, by dokładnie opisywać jej jakość, przyjdzie czas w recenzji. Proponuję teraz, byśmy skupili się raczej na tym, czym Metal Gear Solid 2: Substance różni się od MGS2 na PlayStation 2. Będzie można odpowiedzieć też sobie na odwieczne pytania właścicieli konsol: kto i czego ma żałować.

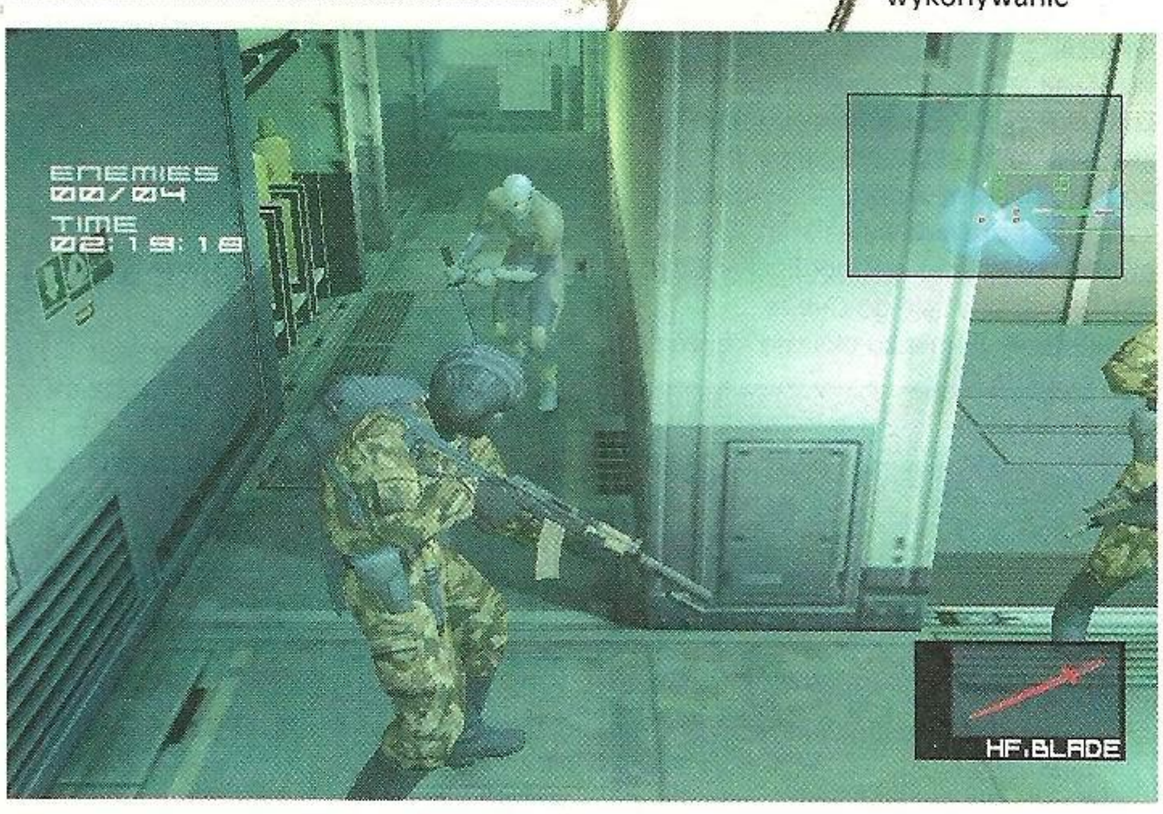
Przesłanie wersji Substance jest takie, by napakować MGS2 dodatkami. MGS2 to nieodmiennie zabawka dla jednego gracza. Jednakże wydawanie pieniędzy tylko na to, żeby pobawić się chwilę w samotności, a potem produkt odłożyć nie leży w interesie klientów sklepów z grami. Cóż więc było robić?

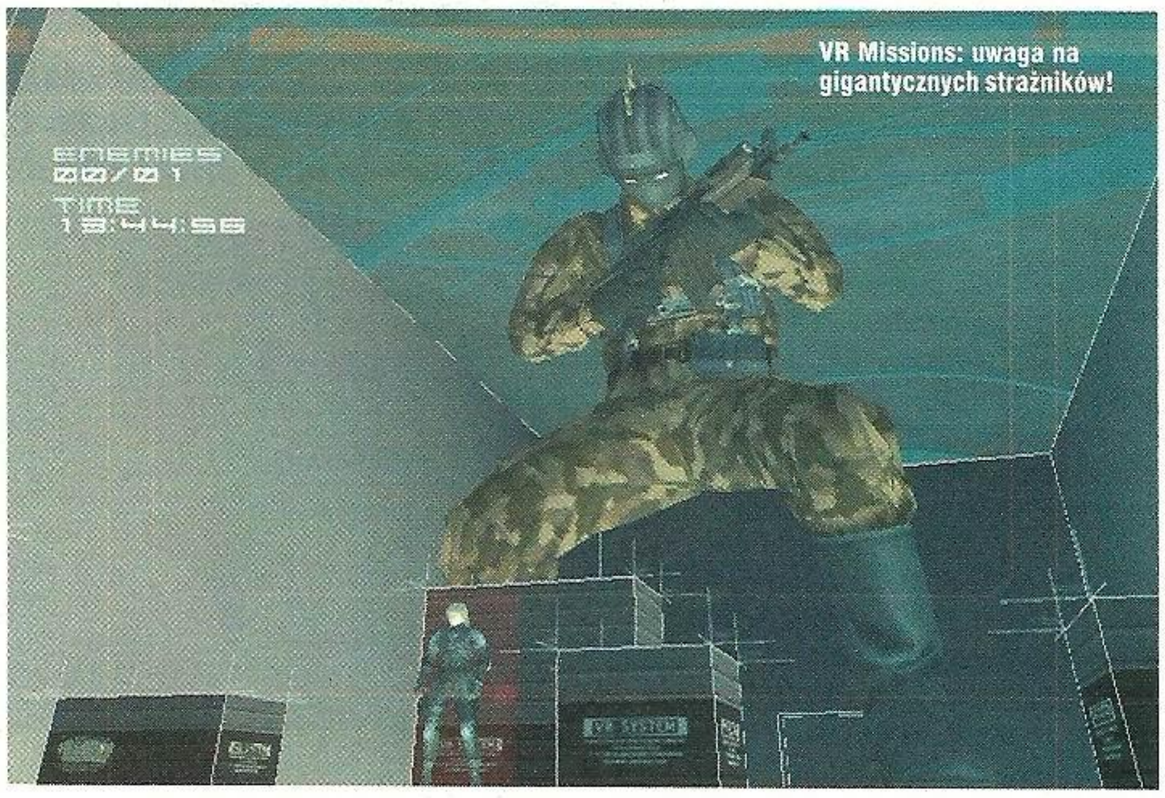
Metal Gear Solid 2 miał poukrywane scenki, była zabawa z Dog Tagami, można było robić dowcipy strażnikom... Prędzej czy później jednak trzeba się było z nią pożegnać. No bo ile można? Kojima stanął przed niemałym problemem. Głupio wypuszczać drugą taką samą grę. Renoma do czegoś zobowiązuje. Trybu Multiplayer dorobić się nie da. Jest za to w firmie doświadczenie jeśli chodzi o misje wirtualne.

Stworzono więc niniejszym Metal Gear Solid 2: Substance – grę, która miała utrzymać przy sobie pojedynczego gracza miesiącami. Trzeba być Kojimą, żeby się na coś takiego porwać. I trzeba być nim, żeby temu wyzwaniu sprostać. Struktura gry właściwie

się nie zmieniła. Zasiadając do wersji Xboxowej możecie liczyć na tę samą dobrą grafikę – bez specjalnych ulepszeń. Wręcz przeciwnie. Kod optymalizowany pod PS2 źle zniósł „transplantację" przynajmniej w dwóch miejscach. Po pierwsze w przypadku deszczu. Trzeba z bólem przyznać, że efekty aury po prostu się rozlazły. Nie ten sam błysk przy rozmywających się kroplach, nie ta sama płynność akcji. Zauważyć można, że gra zwalnia w kilku miejscach. Niestety, zwłaszcza podczas pojedynków z Bossami. Po drugie – pamiętny z wersji „peesowych" efekt drżenia, który nadawał wszystkiemu charakter nieco oniryczny. Tu niemal zniknął. I pozostała po nim... Kupa. Sporo uroku razem z tym się zabrało i poszło. Poza tym bez zmian. Grać można tym razem na tankowcu i na platformie osobno, albo, tak jak na PS2 jedno po drugim.

Oprócz głównego scenariusza mamy jeszcze do wykonania tak zwane: „Snake Tales". To ukłon dla wszystkich, którzy ze łzami w oczach cisnęli się przez misje Raidena w MGS2. Będziecie mieli okazję pobawić się starym Snake'iem w wykonywanie





VR Missions: uwaga na gigantycznych strażników!

różnych ciekawych misji w lokacjach z platformy wiertniczej. Trzeba czegoś poszukać, kogoś odtransportować, pokombinować. Niby fajny pomysł, ale te same lokacje (bueee) i jeszcze nie ma radarka, więc zostaje nam tylko sensor drgań – gra dość frustrująca. Aha - każda z tych misji poprzedzona jest kilkoma stronami scenariusza wprowadzającego.

Najważniejszym jednak dodatkiem do Metal Gear Solid 2: Substance są misje wirtualne. Ludzik (z początku tylko Snake albo Raiden) wpada do wirtualnego, zawieszonego w przestrzeni świata, który składa się z chodniczków, poręczy, drzwi, itp. Zabawa polega na tym, by wykonywać zadania treningowe. Są więc grupy misji, w których trzeba niezauważenie przechodzić od punktu „a" do „b". Są takie, w których trzeba niepostrzeżenie zabić wszystkich na arenie. Są takie, gdzie używamy bomb. Gdzie trzeba kombinować ze skradaniem się i ze strzelaniem. Gdzie gramy w trybie FPP, gdzie pozostawione przez bohatera ślady lśnią przez dłuższy czas i trzeba dobierać trasę skradankowego przemarszu. Misji wirtualnych jest ponad trzysta pięćdziesiąt! No dobra. Ale w miarę jak sobie gramy, odkrywają się nowe stroje. Między innymi Snake z MGS, strój ninjasa dla Raidena, garniak dla Pliskina, albo wreszcie pograć sobie można zupełnie nagusieńkim Raidenaskiem. Mało? To dorzućcie sobie jeszcze opcję Boss Survival, gdzie kolejno strącamy dostępnych w grze bossów. Mało? To dorzućcie sobie „Alternative Missions", podczas których na przykład powyrzynacie sobie wszystkich beztrosko Raidenem. W skład „AM"

Snake, nawet się nie waż... To przecież drugi facet...

DOCUMENT OF MGS

W skład PALowskiej edycji gry Metal Gear Solid 2: Substance ma także wchodzić dodatkowa płyta DVD z zawartymi na niej filmami dokumentalnymi dotyczącymi procesu tworzenia Metal Gear Solid 2: Substance. W Stanach tę płytę można dostać osobno. Jest wydana w ładnym pudełeczku, specjalnie dla fanów. My, Europejczycy (że tak powiem), dostaniemy tę płytę w zestawie podstawowym. Co na płycie? Tona dokumentów dotyczących twórców i ich pracy nad tytułem, a ponadto artworki, filmy i niepublikowane materiały. Miodzio.

wchodzi poza tym zabawa bombami, próba utrzymania się przy życiu, a nawet misje szpiegowskie, w których będziemy musieli fotografować starożytne artefakty (to ty, Lara?). Łącznie tych misji jest sto pięćdziesiąt.

Z oceną superproduktu poczekajmy sobie spokojnie do wersji PALowskiej. Tymczasem powiedzieć można z pełną odpowiedzialnością, że Metal Gear Solid 2: Substance dosłownie pęka od bajerów. To aż nie do wiary ile radości można zmieścić w jednej grze. Wygląda na to, że Kojimie znowu się udało. Kiedy gra się już ukaże, ma szansę być naprawdę najlepszą zabawką dla jednego gracza w historii Xboxa. Ładną, miodną i długą. Cóż – zobaczymy!

Oczwiście MGS2: Substance ukaże się także na PS2. Premiera już w marcu.

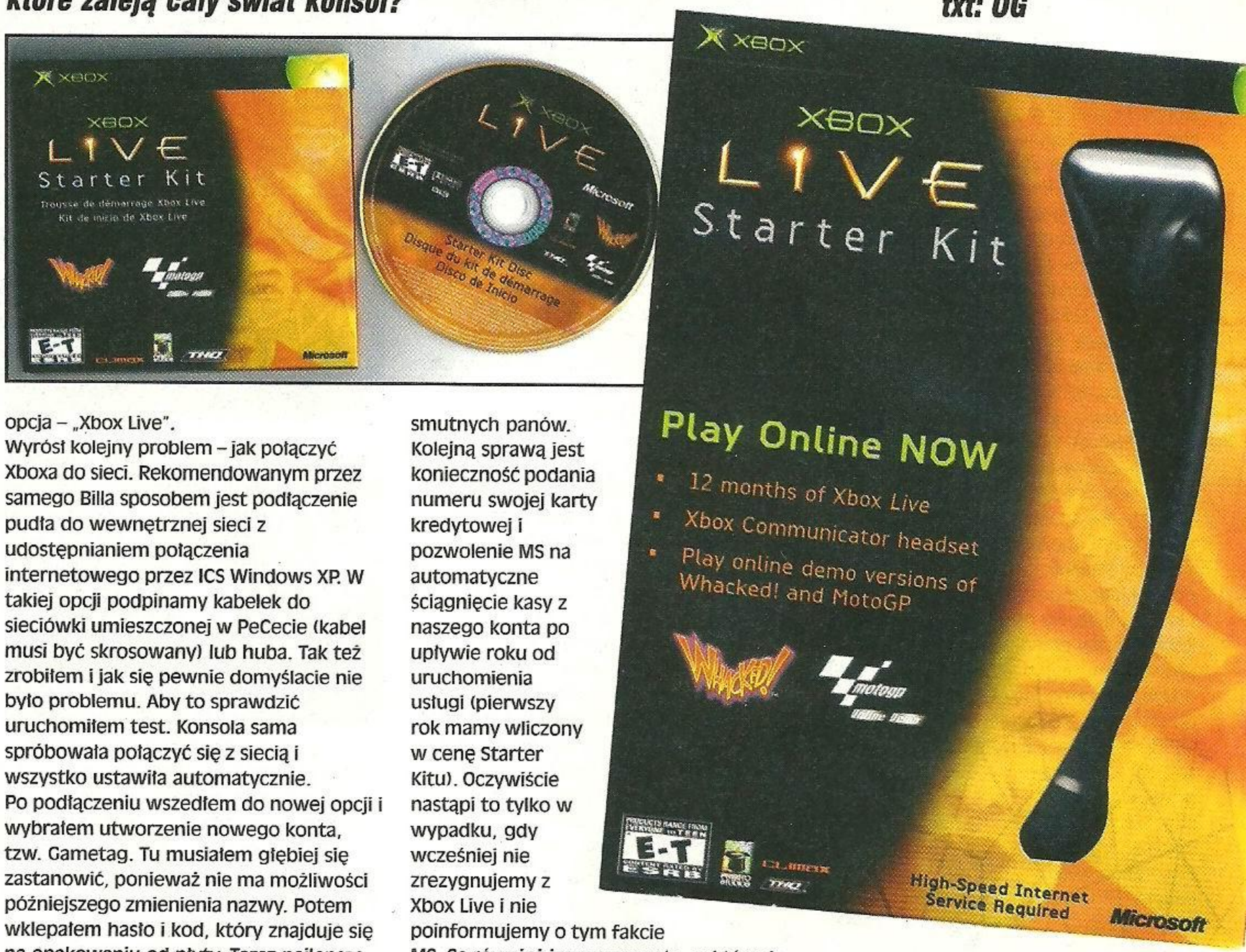
[Grabarz]

Raiden, przestań. Ksiądz mówił, że to jest złe.

Xbox Live w akcji

Xbox Live. Te dwa słowa mają sprawić, że posiadacze X'a poczują się lepsi od fanów innych konsol. Czy rzeczywiście po miesiącach suszy przychodzi pora obfitych deszczów miodu, które zaleją cały świat konsol?

txt: OG



Got the Live

W końcu go zdobyliśmy, wleciał do redakcji prosto ze Stanów. Najpierw sprawdźmy, co było nam potrzebne do odpalenia amerykańskiego Live w Polsce. Na pierwszy ogień oczywiście poszedł najstarszy redakcyjny X, sprowadzony zaraz po premierze z USA. Druga rzecz, to zestaw startowy, a trzecia – karta kredytowa (o niej nieco później).

Zestaw startowy znajduje się w pomarańczowo-czarnym pudle, z „szybką" z plastyku, przez którą widać część mikrofonu. Otworzyłem je, a ze środka wysypały się:
- oficjalny mikrofon Xbox Live
- płyta z demami i nowych softem do X'a
- dokumentacja

Opiszę te rzeczy od tyłu. Dokumentacja to nic ciekawego. Ot, opis jak podłączyć to wszystko razem i tak dalej.
Płyta znajduje się w twardej okładce, w której znalazłem zaklejony kod odblokowujący dwanaście miesięcy darmowej gry w sieci.
Mikrofon sprawił na początku trochę kłopotów. Jest dość zmyślnie zaprojektowany, ale złożenie go do kupy zajmuje trochę czasu.
Pierwszą rzeczą, którą wykonałem było podłączenie słuchawki do podtrzymującej ją aureolki. Potem końcówkę kabelka przyłączyłem do części wkładanej do pada. Na tej części (gabarytowo trochę większa od memorki z wystającą częścią) znajduje się dioda. Jeśli świeci na zielono, oznacza to, że kiedy zaczniemy mówić mikrofon automatycznie się włączy i prześle głos do innych graczy. Gdy świeci na czerwono możemy kląć do woli i nikt nas nie usłyszy. Po lewej stronie umieszczone jest małe pokrętło, którym zmienia się siłę głosu.

Mine? Something, inside

Włożyłem płytę do konsoli, która po chwili poinformowała, że musi zrobić update dashboardu. Wszystko przebiegło automatycznie, do niczego nie musiałem się dotykać. Poczekałem około trzydzieści sekund i w końcu cierpliwość została wynagrodzona. Spostrzegłem, że w zielonym menu konsoli pojawiła się nowa opcja – „Xbox Live".

Wyrósł kolejny problem – jak połączyć Xboxa do sieci. Rekomendowanym przez samego Billa sposobem jest podłączenie pudła do wewnętrznej sieci z udostępnianiem połączenia internetowego przez ICS Windows XP. W takiej opcji podpinamy kabelek do sieciówki umieszczonej w PeCecie (kabel musi być skrosowany) lub huba. Tak też zrobiłem i jak się pewnie domyślacie nie było problemu. Aby to sprawdzić uruchomiłem test. Konsola sama spróbowała połączyć się z siecią i wszystko ustawiła automatycznie.
Po podłączeniu wszedłem do nowej opcji i wybrałem utworzenie nowego konta, tzw. Gametag. Tu musiałem głębiej się zastanowić, ponieważ nie ma możliwości późniejszego zmienienia nazwy. Potem wklepałem hasło i kod, który znajduje się na opakowaniu od płyty. Teraz najlepsze. Live domaga się podania adresu, daty urodzenia i kilku mniej istotnych danych. Myślicie, że coś można ściemnić? Live ma bazę danych o kodach pocztowych i kilku innych rzeczach, które może natychmiastowo zweryfikować.
Po co komu takie rzeczy, skoro w sieci posługujemy się nickiem? MS tak odpowiada: „Nie musicie wpisywać prawdy, ale Billowi bardzo zależy na tym, aby zdobyć kilka milionów nowych przyjaciół i nie chciałby, żeby byli anonimowi". A kto mi zapewni, że moje dane nie będą wykorzystywane w niewłaściwy sposób? Niby chronią mnie wszelkie prawa... Ale jak zrobię ze swoim Xboxem coś, co nie spodoba się MS, to prawo stanie po stronie firmy z Redmond i nikt mnie nie uchroni przed wjazdem smutnych panów.
Kolejną sprawą jest konieczność podania numeru swojej karty kredytowej i pozwolenie MS na automatyczne ściągnięcie kasy z naszego konta po upływie roku od uruchomienia usługi (pierwszy rok mamy wliczony w cenę Starter Kitu). Oczywiście nastąpi to tylko w wypadku, gdy wcześniej nie zrezygnujemy z Xbox Live i nie poinformujemy o tym fakcie MS. Są również inne momenty, w których wykorzystujemy naszą kartę kredytową - na przykład podczas płacenia za jakiś dodatek pozwalamy na ściągnięcie kasy z konta i tyle. A co by było gdyby MS za jakiś czas zdominował rynek i po premierze Xboxa 3 zgarnął wszystkim swoim klientom całą kasę z kont, a Bill wystartował w kosmos i nigdy nie wrócił? Myślicie, że to nieprawdopodobny plan? W głowie Billa siedzą takie rzeczy, o których filozofom się nie śniło.
Poczekamy, zobaczymy.
Jak na razie pod tym względem o wiele bardziej podoba mi się strategia Sony. Zabawa w sieci powinna być całkowicie niezobowiązująca. Mimo, że zdaję sobie sprawę, że MS na pewno zadbał o bezpieczeństwo przesyłanych danych, to... Ech, lepiej już o tym zapomnę, bo jeszcze wpędzę się w jakieś psychiczne skrzywienie, którego nazwy nie potrafię nawet poprawnie wymówić. O, sami widzicie.
Wracając do kwestii numeru karty kredytowej. Chyba w tym miejscu mieliśmy największe problemy. Po podaniu numeru Xbox zaakceptował kartę, ale po chwili wywalał błąd. A co najgorsze przez to nie mogliśmy ruszyć dalej i podłączyć się do Live'a!
Po telefonie do banku okazało się, że sam Bill Gates starał się sprawdzić naszą kartę, ale coś mu nie pasiło. Pozostała, więc ostatnia deska ratunku – Gulashowa platynowa karta akceptowana na całym świecie, hehe. Zadziałało.

Get your boogie on...

Po raz kolejny wkroczyłem w Matrix. Na płycie znajduje się kilka filmików prezentujących gry wykorzystujące Live'a. Można obejrzeć, ale z niegrywalnych rzeczy o wiele fajniejszą rzeczą jest humorystyczna reklama tej usługi. Gość opowiada o swoich przygodach z Livem poprzedniego dnia. Mówi: „... I wtedy chyba przegrałem". A w tym momencie pokazany zostaje wynik 48:3 dla przeciwnika naszego bohatera. Dalej kontynuuje: „Nie zrobiło to na mnie większego wrażenia". I tu scena, jak gość wyje nad Xboxem. Albo moment, jak kamera pokazuje graczy na całym świecie i nagle budzi się jakiś gość z tekstem: „To już moja kolej?". Łapiecie?
Przejdźmy jednak do mięska, czyli gier. Na płycie znajdują się dema z opcją online: MotoGP i Whacked!

So give me something that is for real

Jako posiadacz dwukołowca od razu złapałem za tę pierwsza grę. Wybrałem opcję Play Live, wklepałem czteroznakowe hasło i zanim złapałem za motocykl musiałem chwilę poczekać aż Xbox coś tam sobie automatycznie doładuje z sieci, jakieś uaktualnienie czy coś... Zupełnie jak w PC... Do czego to doszło? Po dłuższej chwili znalazłem się w pokoju z innymi graczami. Wszystko dzieje się minimalnie szybciej i przyjemniej niż w przypadku PS2. Moment, w którym Xbox przesyła dane oznaczony jest

odpowiednią ikonką. W pokoju zobaczymy ksywki gości, ikony pokazujące, kto w danym momencie coś mówi, oraz takie, które ukazują, co robi gracz. Kask oznacza, że dany gość właśnie uczestniczy w wyścigu, koło zębate, że grzebie w opcjach, a uniesiony kciuk, że jest gotowy do wyścigu. Gdy zbierze się odpowiednia liczba graczy, rozpoczyna się zabawa. Testowałem demo, które nie udostępnia wszystkich tras tak, więc jeśli trafiłem na taką, ukazywałem się jako ghost. Mogłem jeździć i nic więcej. Dużą niespodzianką jest szybkie wgrywanie tras, przez co praktycznie nie czuć przeskoku między pokojem, a wyścigiem - rozmowy rozpoczęte w miejscu spotkań były kontynuowane podczas ścigania się. Jeśli chodzi o samą jakość dźwięku, to nie odbiega ona zbytnio od tego zaprezentowanego przez słuchawkę dostarczaną do PS2 wraz z SOCOMem. Jak na mój gust jest trochę za cicho (a może to przez Gulka i Marcela grających obok w PES2?). Dla nieśmiałych lub właśnie przechodzących mutację na pewno dobrą propozycją jest maskowanie głosu, a szczególnie tą kryjące się pod nazwą: Dark Master („I'm your Master!"). Choć znajdzie się wiele innych: „dziecięcy", „kreskówkowy", „kobiecy", „digitalizowany" i tak dalej, to prawie nikt się w to nie bawi.

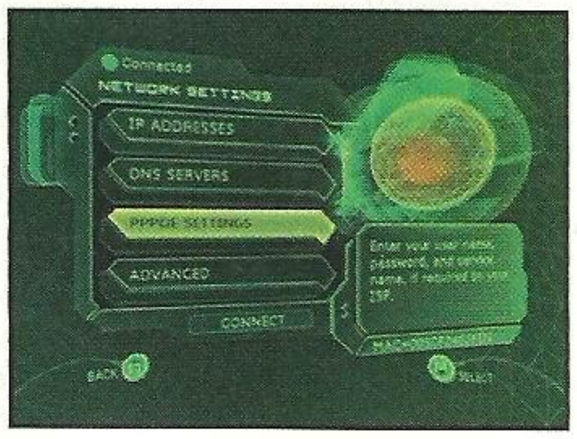
Ale to są tylko dodatki do właściwej gry. Jak się jeździ? Agrrrr, po prostu re-we-la-cja! Podczas kilkugodzinnego męczenia MotoGP nie zauważyłem ani jednego zwolnienia. Gra się praktycznie tak, jakby obok siedziało kilku kumpli ze swoimi pudłami i telewizorami. A przecież prawda jest taka, że goście, z którymi ścigamy się siedzą sobie na swoich sofach oddaleni kilkadziesiąt tysięcy kilometrów. Gra wysysa od 70 do 100 kilobitów z łącza (na 512 kilobitowym połączeniu). Ale to wszystko nic. W końcu walczy się z prawdziwymi ludźmi, a nie z przeprogramowanym algorytmem. Zaczyna się dość typowo – wszyscy gazują silniki i po sygnale startują na pierwszą prostą. Zaraz za nią jest ostry zakręt i połowa zawodników ląduje na trawie. Szok. Potem jest coraz lepiej. Jadę za gościem i widzę, jak na łuku koryguje swoją pozycję i popełnia małe, lecz zauważalne błędy. Nie muszę chyba wspominać, że niektórzy goście są naprawdę dobrzy i w ogóle się nie wywalają?

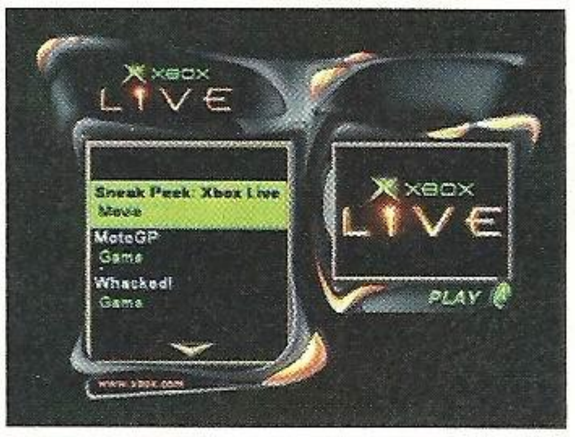
Co mogę jeszcze dodać? Może to, że MotoGP wcale nie jest flagową grą promującą Live'a, a w moim prywatnym rankingu już teraz stoi zaraz za SOCOM'em? A co by było gdybym przetestował Unreal Championship albo MechAssault? Nawet nie chcę o tym myśleć.

Why? This shit inside

Zaraz po MotoGP na patelnię wpadł Whacked! Pozycja ta była już recenzowana w N+. Jest to tytuł zbliżony pod względem rozgrywki do Fur Fighters, tylko z wulgarnym oddźwiękiem. Trochę dziwi fakt, że gra stworzona dla maluchów jest przyozdabiana zagłuszanymi przekleństwami. Biegamy pokracznymi stworkami, zbieramy bronie (rakiety, zszywacz do papieru, gumowe kaczuszki) i nawalamy w przeciwników. Przy okazji staramy się na przykład zebrać określoną ilość gwiazdek. Areny są raczej małe i na raz może grać czterech ochotników. Oczywiście w pokoju, jak i podczas samej rozwałki możemy ciągle gadać i w tym przypadku jest to przekleństwo. Nawet pomimo dostępnego „dziecięcego" maskowania głosu nietrudno zgadnąć, że tak naprawdę grają w to same brzdące. Jak myślicie, o czym rozmawia amerykańska młodzież podczas takich zabaw? „I love N'Sync" – to było jedne z pierwszych zdań, jakie usłyszałem będąc online. Później musiałem wysłuchiwać, jak dzieciarnia przekrzykiwała się „ćwicząc" refren z „Lost Yourself" Eminema (kurcze, przeciętny polski uczeń mówi po angielsku o wiele wyraźniej niż oni). A jeszcze później ktoś zaczął puszczać jakiś rap przez mikrofon i wtedy już nie wytrzymałem.

Ogólnie rzecz biorąc, Whacked! nie dla starszych graczy jest przeznaczony. Wyjadaczy rozgrywka znudzi po dziesięciu minutach. A jeśli to przetrzymają, to wymiękną przy wysłuchiwaniu gangsterskiego czadu w wykonaniu piskliwych głosików. Ale przecież każdy powinien dostać to, czego oczekuje. Dzieciaczki dostały, reszta niech trzyma się z daleka.



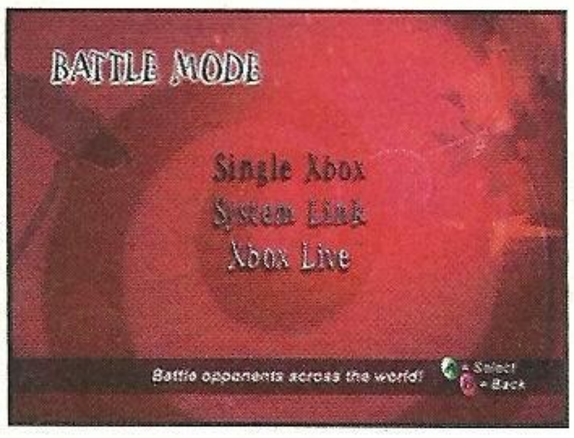


Now everyone will follow

Był wstęp, to i wypadałoby skreślić kilka słów na zakończenie. Mimo, że byłem przygotowany na niezłego kopa, to Live zrobił na mnie piorunujące wrażenie. Co prawda pod pewnymi względami nie większe niż oferta Sony, ale pamiętajcie, że przetestowałem raptem dwa dema dołączone do zestawu startowego, a na PS2 kilka dobrych tytułów.

Pewnie czekacie na wstępny werdykt, co jest w tej chwili lepsze na polu gier online – Sony czy MS. Cóż muszę Was zawieść. Wiem, że jest tu dużo podobieństw, ale jeśli dokładnie śledziliście z nami rozwój wydarzeń, to doskonale zdajecie sobie sprawę, że te dwie usługi są tak naprawdę diametralnie różne. Myślę, że nie ma co rozpoczynać kolejnej wojny, ponieważ patrząc na to z pewnej perspektywy obie oferty mają po tyle samo minusów i plusów. Posiadacze PS2 na pewno nie zawiodą się na propozycji swojej ukochanej firmy, a tym bardziej Ci z Xboxem w domku. Na razie możemy tylko spekulować, ponieważ ani Adaptora, ani Live'a nie ma jeszcze w Europie. Dostaniemy je dopiero w marcu, a potem pozostanie nam obserwowanie sytuacji. Kiedyś to ekskluzywne hity były powodem do zakupu tej, a nie innej konsoli, teraz sytuacji trochę się zmieniła. Czy sieciowe granie może spełnić podobne funkcje?

Na te i inne pytania będziemy starać się odpowiedzieć w kolejnych numerach. Trzymamy rękę na pulsie.



GRAND PRIX CHALLENGE

Kolejne wyścigi F1 i do tego zapewne marne. Tak pomyślałem, gdy ujrzałem tytuł na liście recenzji, które miałem napisać do tego numeru.

Myliłem się... bardzo. Pewnie dlatego, że wcześniej nic nie było wiadomo o tej pozycji. Chyba nawet wróble nie ćwierkały na jej temat. Grand Prix Challenge to bardzo udane i doskonale wyważone połączenie arcade'owego klimatu z symulacją. Rzadko kiedy udaję się to dobrze zrobić, ale developerom z Infogrames Melbourne House wyszło to nienagannie. No i nie dziwota – przecież to autorzy Le Mans 24 Hour na Dreamcasta. Nie mylą się także ci z Was, którym tytuł ten podejrzanie kojarzy się z serią Grand Prix na PC. Wprawdzie został z niej tylko tytuł, ale korzenie są dobre. Zresztą Grand Prix 4 z PC miało zostać skonwertowane na Xboxa, ale w końcu Infogrames zamknęło Microprose i cała sprawa trafiła do kosza.

GPC ma oczywiście pełną licencję minionego sezonu F1. Wszystkie zespoły, bolidy i kierowców. Nie zapominajmy także o torach, które swoją drogą wyglądają naprawdę ładnie. Oczywiście Formula 1 nie budzi już takiego podniecenia jak jeszcze kilka lat temu. Zawody stały się nudne i przewidywalne, a na dokładkę są podejrzenia o manipulację wynikami i narzucanie przez szefów zespołów swej woli kierowcom. Jednak obecne problemy wróżą, być może, jakieś rewolucyjne zmiany w przepisach. Mam nadzieję, że nie zobaczymy więcej takich akcji jak w wykonaniu Ferrari i Schumiego. Wróćmy jednak do tematu.

W grach o wyścigach F1 bardzo ważna jest grafika i pod tym względem GPC absolutnie nie zawodzi. Jest ślicznie. Piękne bolidy, liczone w czasie rzeczywistym refleksy na lakierze, efekty pogodowe, lensflary. Jest tu tego trochę. Tory też są świetnie oddane. Są trochę bardziej kolorowe niż w rzeczywistości, ale to tylko dodaje im urody. Szczegółów otoczenia jest sporo i silnik GPC zazwyczaj radzi sobie z nimi świetnie. Podobnie jak z prezentowaniem zniszczeń pojazdu. Niestety, nie ma róży bez kolców i zmora wszelkich gier pojawia się także w GPC – spowolnienia. Czasami mniejsze, czasami większe, ale przy animacji trzymającej zazwyczaj 60 klatek na sekundę bardzo rzucają się w oczy. To kolejny dowód na to, że PS2 wcale nie jest tak potężne, jak się wydawało? Przecież po trzech latach programiści wiedzą już chyba jak wydusić z niej to, co potrzeba? Oprawa jest najwyższej jakości – menusy robią świetne wrażenie, zaprojektowano je ze smakiem i jednocześnie przepychem. Prześlicznie wygląda zbliżenie na obracający się bolid na ekranie wyboru. Dźwięk jak dźwięk. Muzykę można od razu wyłączyć, aby w pełni móc rozkoszować się rykiem potężnych silników.

Grywalność jest najwyższych lotów. Bolidy prowadzi się dość łatwo i bardzo przyjemnie. Reakcje pojazdu na nasze poczynania są dokładnie takie, jak potrzeba, a fizyce ich zachowań na trasie niewiele można zarzucić. Na najwyższe słowa pochwały zasługuje sztuczna inteligencja przeciwników. Na najwyższym poziomie „bystrości" (z czterech) jeżdżą naprawdę dobrze i utrudniają nam życie jak tylko mogą. Wyprzedzanie wcale nie jest prostą sprawą. Chłopaki trzymają się wewnętrznej strony zakrętów, a ci, co siedzą nam na ogonie, potrafią wykorzystać każdy błąd. Dopiero perfekcyjne opanowanie pojazdu i trasy przyniesie sukces. Oczywiście można sobie pogrzebać przy ustawieniach bolidu. Liczbę opcji rozsądnie jednak zmniejszono, aby nie wprowadzać zamętu u graczy, którzy nie specjalnie wiedzą co to jest „Toe". Całkiem słusznie zresztą. Po co komplikować sobie życie.

GPC to przyjazny i przyjemny tytuł. Spokojnie może konkurować z Formułami EA Sports i Sony, a jest od nich ładniejszy i ma lepszy klimat. Nie przedkłada symulacji ponad wszystko, a mimo to jest wymagający i trudny nawet dla wyjadaczy. Dobra robota, ale ocenę obniża brak jakiegokolwiek trybu multiplayer. **[Marcellus]**

PlayStation 2
- **Wydawca:** Infogrames
- **Producent:** MBHouse
- **Liczba graczy:** 1

8.2

AIR RESCUE RANGERS

W Air Rescue Rangers mamy możliwość wykonywania zawodu, o którym nikt nie marzy będąc dzieckiem. Co należy zrobić? Wystartować, skierować się na miejsce wypadku, odebrać rannego i powrócić do szpitala. Kombinowanie zaczyna się przy sterowaniu maszyną. Na początku opanowanie go może sprawić nie lada problem, ale zostało pomyślane tak, jak należy. Latamy helikopterem w kilku sceneriach. Wszystkie zostały całkiem fajnie przygotowane, ale od samego początku po oczach wali niska rozdzielczość podłoża. Kiedy podlatujemy na miejsce zdarzenia, widzimy samochody i małe ludziki, których wygląd również pozostawia wiele do życzenia. Ale należy pamiętać, że nie jest to pierwszoligowy tytuł, a produkt sprzedawany za niższą cenę. Mógłbym przeboleć mankamenty tego tytułu, ale nie sposób przejść obojętnie wobec faktu, że ARR jest po prostu krótkie, jak nóżki dziecięcego kłamstewka. Jeśli macie ochotę na taką rozrywkę, nie przeczę, dostarczy Wam kilku godzin zabawy. Ale nic poza tym. **[OG]**

PlayStation 2
- **Wydawca:** Midas
- **Producent:** ASK
- **Liczba graczy:** 1

5.7

NBA LIVE 2003

EA Sports nie zapomina o użytkownikach szaraka (a raczej o ich portfelach) i serwuje im kolejną edycję swojej flagowej koszykówki. Szkoda tylko, że zapomniało o jej ulepszaniu i od kilku już lat zmieniają się tylko i wyłącznie składy. No dobra, zmienia się także intro (tym razem filmik zrobiono na silniku NBA Live z PlayStation 2) i soundtrack. Ten ostatni jest tak samo dobry jak w wersji na PS2, tyle, że okrojony. Zastanawiam się, co by tu nowego napisać na temat NBA Live – od tylu lat nic się nie zmienia, że już chyba wszystko zostało na ten temat napisane. Jest prosta, zręcznościowa, na swój sposób przyjemna i z roku na rok coraz brzydsza. Niestety, tak działa ludzki mózg – gdy coś się nie zmienia, a wokół pojawiają się ładniejsze rzeczy, to na ich tle staroć wygląda coraz gorzej. I nie łudzę się wcale – tu nie zadziała reguła starego wina czy obrazów malarzy, którzy niedocenieni za życia zostali klasykami po śmierci. Mam nadzieję, że to już ostatni raz EA Sports uraczyło nas tym wielokrotnie odgrzewanym daniem. **[Marcellus]**

PSOne
- **Wydawca:** EA Sports
- **Producent:** EA Sports
- **Liczba graczy:** 1-8

5.8

DINOMASTER PARTY

Dinomaster Party to, mówiąc najkrócej, mini Mario Party z malutkimi dinusiami. Autorzy pozwolili nam wybrać bohatera spośród kilkunastu milutkich bestyjek, by wziąć udział w zaszczytnej walce o tytuł Dinomastera. Tym razem jednak bestyjki nie będą w szale bojowym gryźć się i drapać, a rozwiążą sprawę przy pomocy sprytu i zręczności. Pierwsze skrzypce gra tu dwanaście mini-gier o podłożu logiczno-zręcznościowym. Przepychanie kamieni, zaznaczanie pól, a nawet bijatyka między zawodnikami (delikatna, bez kłów i pazurów) mogą być przez jakiś czas atrakcyjne dla najmłodszych. A to z uwagi na fakt, iż w zabawie może uczestniczyć do czterech graczy jednocześnie. Niestety - tłumaczenie zasad każdej z zabaw jest dość niejasne i wymagana będzie interwencja opiekuna, który pokaże maluchom, o co biega. Oprawa jest prosta, ale kolorowa i spełnia swoje zadanie. Dinomaster nie zainteresuje nikogo powyżej siódmego roku życia, ale dzieciom może się spodobać. **[Gulash]**

PSOne
- **Wydawca:** LSP
- **Producent:** LSP
- **Liczba graczy:** 1-4

5.0

DDR MAX: DANCE DANCE REVOLUTION

DDRMax: Dance Dance Revolution to nie jest tytuł, o którym należałoby dużo pisać. To tytuł, w który należy grać...

Grać? Nie, nie, nie. Może tańczyć? Też nie! To wszystko byłoby profanacją. DDR nie tylko z tytułu jest rewolucyjny – ma wiele zastosowań, a tu ukażę tylko jedno z nich. Oto przed Tobą sposób, w jaki należy to zrobić. Rezerwujesz wolną chatę, dzwonisz do znajomych i wszystkich spraszasz. Jest Cola i popcorn. Nie tam, zapomnij. Wyrzuć je na śmietnik. Zamiast tego podajesz soki owocowe i kanapeczki. Wkładasz płytę do konsoli i rozwijasz matę. A teraz uwaga! Sam nie demonstrujesz, jak tańczyć, tylko starasz się namówić do tego dziewczynę, która wpadła Ci w oko. Po kilku początkowych oporach, ciekawość weźmie górę. Zarzucasz jeden z kilkudziesięciu licencjonowanych kawałków. To już zależy od gustu. Ja bym wystrzelił z „I like to move it" Real 2 Real, ale niektórzy lepiej się wyluzowują przy dyskotekowych rytmach puszczanych w każdym lepszym boom-mobilu. Na ekranie malują się przedziwne wzorce, a z dołu w znajomy sposób wyjeżdżają strzałki. Poinstruowana, co ma robić, dziewczyna zaczyna skakać. Oczywiście ku uciesze pozostałych gości, którzy nawet jeszcze nie ruszyli tyłków zza stołu. Nie ma sprawy, na nich też przyjdzie kolej, ale najpierw zajmij się tym, co jest najważniejsze. Wyciągasz drugą

matę i zaczynasz tańczyć razem z nią. Ostatni level. Oboje skaczecie w takt pulsującego rytmu. Tylko Ty i ona. Bum, cikiciki, umpc, umpc... Koniec. Wycieńczona partnerka pada Ci w ramiona. Właśnie poderwałeś sztukę na najlepsze DDR, jakie do tej pory wyszło. **[OG]**

PlayStation 2
- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami
- **Liczba graczy:** 1-2

9.1

Ale jest jeszcze drugi wariant.

Jedziemy. Zdobywasz DDR MAX, załatwiasz matę, w skupieniu trenujesz kroki, by zrobić odpowiednie wrażenie na partnerce. Nadchodzi dzień imprezy. „Prywatka" się rozkręca, a Ty tajemniczo mówisz, że masz coś ciekawego, co zabawi towarzystwo. Ekipa przestaje sączyć swoje VOLTy i z zaciekawieniem wypatruje, jak włączasz konsolę i rozkładasz matę. Twoja wybranka skromnie spuszcza oczy, zerkając zalotnie. Zaraz im pokażę, myślisz. Włączasz grę i zabierasz się do demonstracji... Powoli zdejmujesz buty... UPS! Śmierdzące skarpetki sprzed kilku dni! No, ale może nie wyczują. Aż tu nagle DRUGI UPS! Nie obciąłeś paznokci i skarpeta przetarła

się na dużym paluchu, który teraz wyziera w całej okazałości. Skarpetka była czarna, więc doskonale go widać. I widać Twój opuchnięty, długi paznokieć. Wszyscy się bechtają... Na szczęście panna odwróciła się na chwilę i nie widziała! Umiejętnie obciągasz skarpetę i włączasz „I like to move it!". Zaczynasz tańczyć! Ludzie w brecht, ale walić ich, zaraz im pokażę – myślisz. Zamykasz oczy i wykonujesz wszystkie kroki, nad którymi pracowałeś. Gdy je otwierasz, ku swemu zdziwieniu widzisz, jak ktoś włączył webcama i twój PC transmituje video przez Internet. A wszyscy wyszli do kuchni czegoś się napić i posłuchać Eminema z radia. „Dzięki, stary, no to my już pójdziemy... Potańcz sobie." A panna? Cóż, Twój najlepszy kumpel już dawno z nią wyszedł. Do siebie do domu, bo miał wolną chatę. W milczeniu wypijasz wszystkie VOLTy jakie były w lodówce i zasypiasz w rozpaczy. DDR - bueerk. **[Gulash]**

PlayStation 2
- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami
- **Liczba graczy:** 1-2

2.0

Doshin The Giant

Oto gra o delikatnym żółtym gigancie z wystającym pępkiem. Gigancie, który istniał tylko w ludowych wierzeniach... Aż pewnego dnia wynurzył się z otchłani oceanu.

Niesamowita historia, prawda? Aha, aha... No powiedźcie, że tak! Widzę, że nie łapiecie klimatu. Szczerze mówiąc, ja też go nie czuję. I tu Doshin zarywa już jednego minusa. Tak się składa, że ludzie recenzujący gry nie mają po trzy lata. Podobnie jest ze mną. Nie mam ochoty wczuwać się w totalnie infantylną historię Doshina i myślę, że każdy, kto wyszedł już z własnego zamkniętego świata, wypełnionego onirycznymi marzeniami, również nie zrozumie intencji autorów.

Patrząc na oprawę pewnie stukacie się w czoło i pytacie sami siebie, czymże jest ta potworna gra. To taka zabawa w boga, ale na mniejszą skalę. Nie jest to nic odkrywczego, ponieważ mieliśmy już choćby takiego Populousa, czy też Black & White, który jak na razie nie dotarł jeszcze na konsole. Nietrudno się domyśleć, że Doshin został stworzony dla młodszych graczy, choć nie powiem, po jakimś czasie sam się ostro przyssałem do pada. Chcielibyście pewnie wiedzieć, jak w to się gra? Proszę bardzo.

W swoje łapki dostajemy kawałek wyspy, na której znajdują się cztery mieściny zamieszkałe przez różne „rasy" ludzików: żółtych, czerwonych, niebieskich i zielonych. Zaczynamy im pomagać. Przenosimy przedmioty i wykonujemy wszystkie inne czynności, o które nas proszą. Najważniejszą umiejętnością giganta jest kształtowanie terenu. Jesteśmy w stanie opuścić grunt i podnieść go. Przydaje się to przy powiększaniu powierzchni wyspy. Przy sprzyjających warunkach uda nam się spowodować, że ludziki będą chciały wydać potomstwo. Populacja się powiększa, a my mamy coraz więcej roboty na głowie. Po pewnym czasie będziemy mogli nawet parzyć różnokolorowe ludziki.

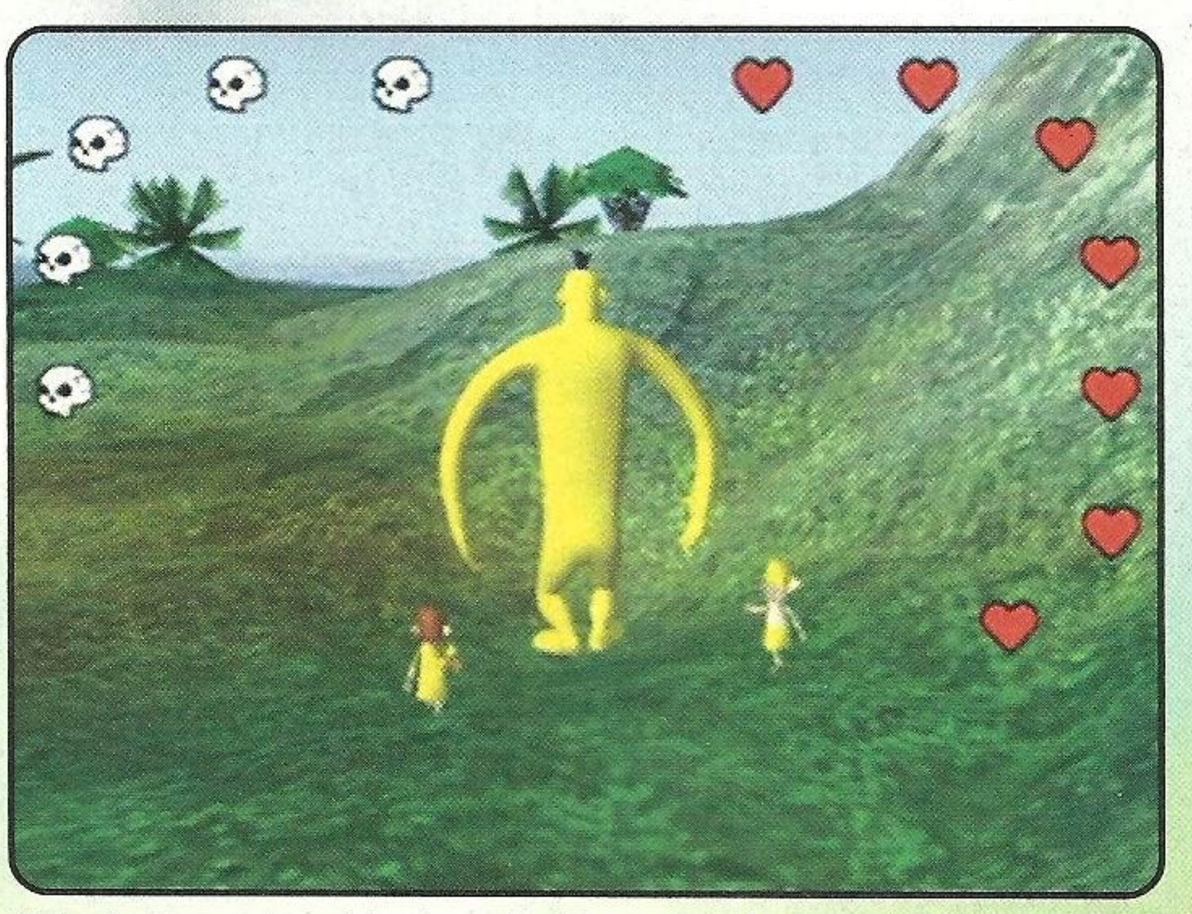
Za dobre uczynki ludziki obdarowują nas serduszkami, a za złe czaszeczkami. Po zebraniu odpowiedniej liczby Doshin zaczyna rosnąć. W zależności od tego, czy postępowaliśmy dobrze czy źle nasz gigant zaczyna zmieniać się w miłe bóstwo lub demoniczne. Jeśli ciągle będziemy

prowadzić politykę dobroczynną, ludziki zaczną wysyłać serduszka tylko za to, że pojawiliśmy się w ich okolicy.

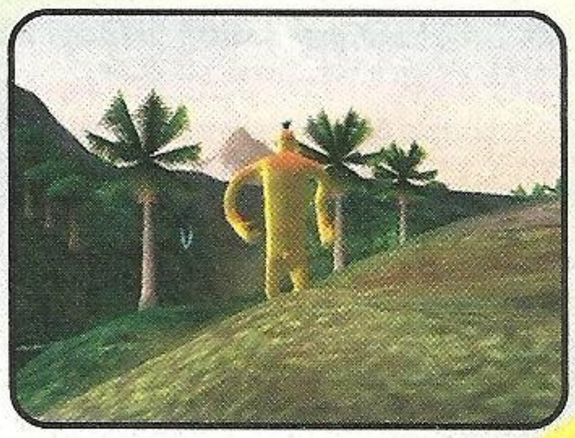
To nie wszystko. W każdej chwili mamy możliwość operowania tymi dwiema formami. Dobra to oczywiście żółty Doshin, ale wystarczy wdusić L, aby przetransformować go w demoniczną formę – Jashina. Wtedy urosną mu skrzydełka, na buzi wykwitnie szyderczy uśmiech, a łapki zamiast budować zaczną niszczyć. Wbrew pozorom ta forma jest również bardzo pomocna.

Od czasu do czasu nasz ląd nawiedzi jakaś katastrofa: tornado, trzęsienie ziemi, czy też wybuch wulkanu. Powoduje to, ze na pewno nie znudzimy się za szybko.

Zanim przejdę do mojego ulubionego tematu – grafiki, szybko zamknijcie oczy i zróbcie trzy głębokie wdechy. Już? To łyknijcie jeszcze coś na ból głowy, tak profilaktycznie. Teraz spójrzcie na Doshina. Najbardziej śmieszne, dziwaczne, wykręcone, odrażające, nieokreślone bóstwo we wszechświecie (niepotrzebne skreślić). Naprawdę, ten żółty żelek z przydługimi rączkami jest w stanie wywołać praktycznie każdy rodzaj reakcji. Przeprowadziłem małe doświadczenie i pokazałem Doshina w akcji kilku osobom. Niektóre śmiały się pod nosem, inne krzywiły, a jedna nawet wsadziła palec do gardła, co jednoznacznie odczytałem, jako objaw dyskomfortu i czym prędzej zarzuciłem Mickey Mouse. Małe ludziki biegające tu i ówdzie, to nic innego jak małe ludziki. Poruszają się i zachowują jak małe ludziki. Są po prostu małymi ludzikami, o których wyglądzie nie da się



Nintendo długo zastanawiało się, czy Doshin ma opuścić granice Kraju Kwitnącej Wiśni. Ale opuścił. Teraz chcemy Animal Crossing...

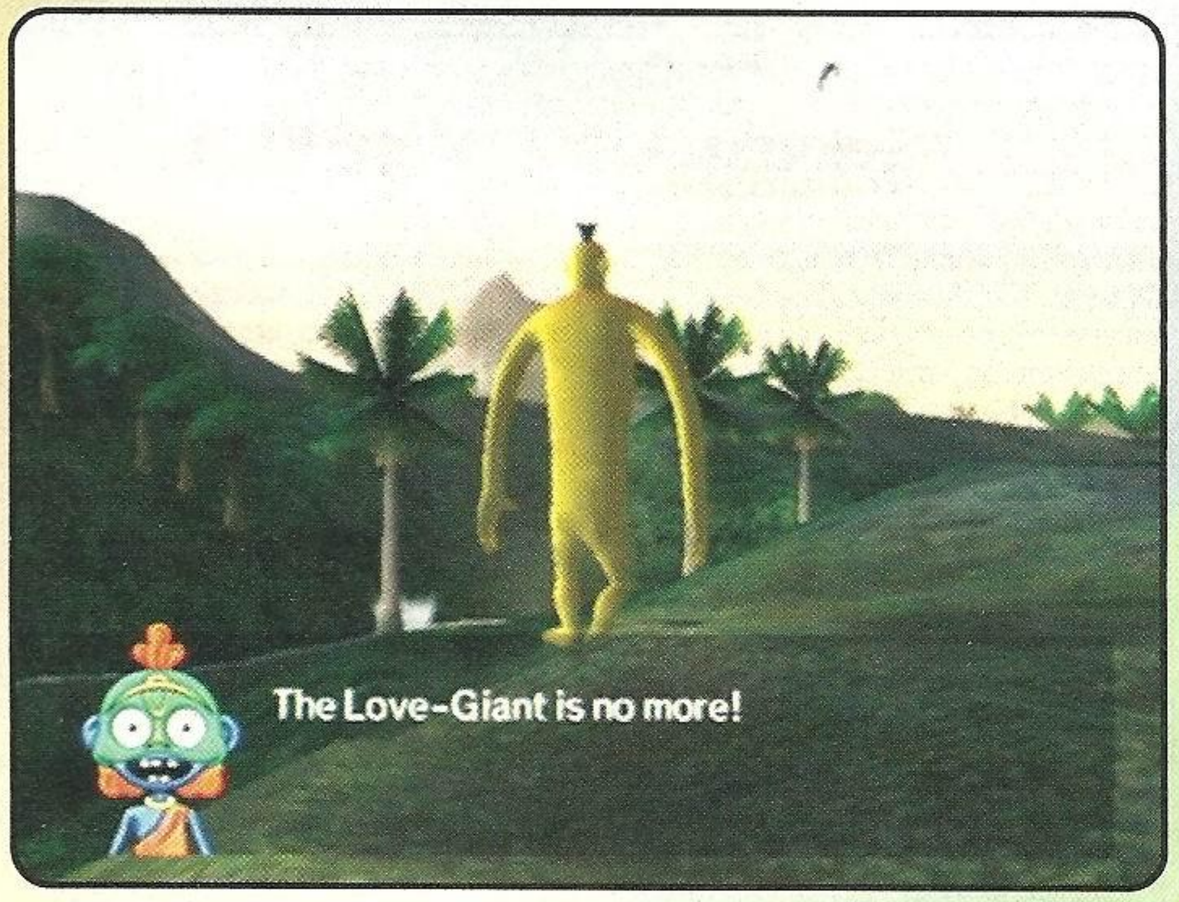


za dużo napisać. Mają małe nóżki i małe rączki. Wystarczy? Skoro kwestię designu mamy już za sobą, to może deczko o wykonaniu. Gigant mógłby spokojnie ukazać się na N64 i nie straciłby nic, oprócz efektów, których nie można uzyskać na tej konsolce. Zresztą, nie tylko mógłby, ale musiał, ponieważ Doshin rzeczywiście został wydany na N64, ale nośnikiem były karty magneto-optyczne, co spowodowało, że nigdy nie wyszedł poza granice Japonii, a i tam nie był za bardzo znany. Szybko więc postanowiono zrobić konwersję na Kostkę. Tekstury są w wysokiej rozdzielczości, ale nie szokują szczegółami. Nie zobaczycie tu żadnych fajerwerków graficznych, do których jest zdolny Toster. A szkoda. Takiemu Black&White zaimplementowanie wielu fajnych sztuczek wyszło wyraźnie na dobre. B & W pamiętam też ze względu na wspaniale podłożone głosy. W Doshinie narrator przyprawiał mnie o bóle brzucha. A głos szamana, który wprowadza nas w tajniki tego świata powodował, że miałem ochotę oddać z powrotem poranny posiłek.

Niestety nawet sterowanie trochę zawodzi. Gigant jest za wolny. Tak wolny, jakby na grzbiecie miał muszlę, a zamiast pary nóg, tylko jedną. Kierowanie nim jest trochę nieprecyzyjne. Nie zawsze podniesiemy to, na co mamy ochotę lub będziemy krążyć po okolicy starając się dotrzeć dokładnie tam, gdzie chcemy.

Cóż mogę powiedzieć na podsumowanie? W przeciwieństwie do dwóch gier, które przytoczyłem powyżej Doshin nie oferuje zbytniej różnorodności. Od początku do końca będziecie robić to samo, czyli spełniać prymitywne zachcianki tubylców. Tu nie ma rozwoju kulturowego, nie wynajdziemy nowych technik, ani nie spotkamy innych bóstw, z którymi moglibyśmy konkurować. Nie przeczę jednak, że jeśli kogoś z Was fascynują takie proste rozwiązania, to Doshin będzie idealnym wyborem.

OG



Klasyczny „jap-english" w tłumaczeniu Doshina. Na taki widok usta same rozchylają się w uśmiechu... Bez tego nie byłoby specyficznego klimatu.

GameCube

Jedna z „tych" japońskich, zdziwaczałych pozycji.

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Param
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card

6.4

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball

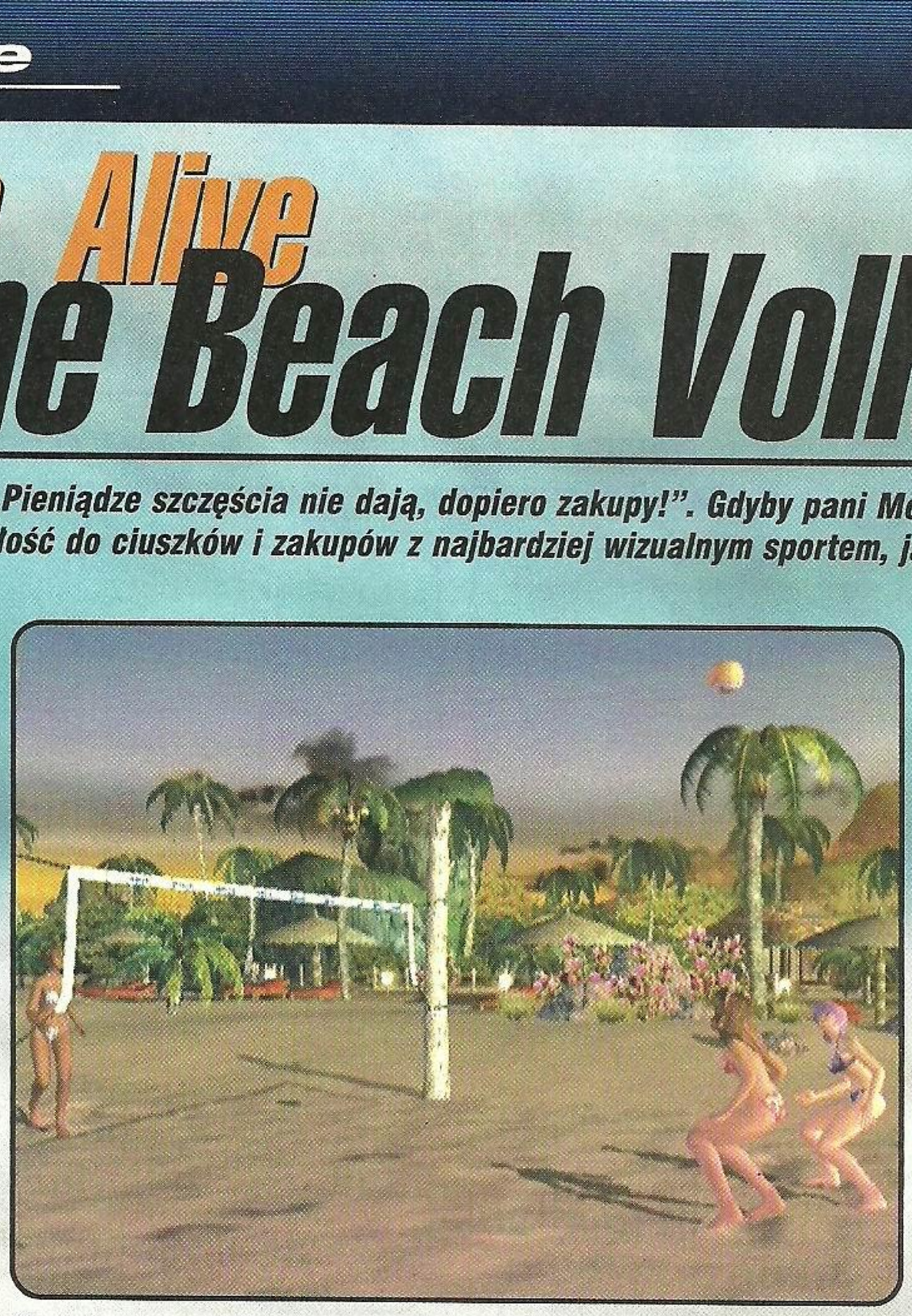
Marilyn Monroe powiedziała: „Pieniądze szczęścia nie dają, dopiero zakupy!". Gdyby pani Monroe żyła do dziś, chętnie połączyłaby zapewne swoją miłość do ciuszków i zakupów z najbardziej wizualnym sportem, jaki wymyślili faceci: siatkówką plażową kobiet.

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball oczekiwane była od dawna. Najpierw jako przepiękna kontynuacja idei Dead or Alive 3. Gra, w której przycina się w siatkówkę panieneczkami z tegoż tytułu, przy okazji patrząc jak wyglądają owe panieneczki w skąpych wdziankach. Im było bliżej premiery, tym bardziej stawało się jasne, że gra zahaczy o klimat erotyczny tak silny, że graniczący prawie z fetyszyzmem. Harde słowa, co? No właśnie. A później zacząłem grać....

Sutki...

Intro Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball zaczyna się tam, gdzie kończył się filmik Zacka z DoA3. Tych, którzy nie pamiętają, informuję, że Zack wygrał trochę w kasynie i kupił sobie za to wyspę. Urządził tam sklepiki, plaże, hotel, a następnie wszystko potoczyło się jak w „Wejściu Smoka" i „Mortal Kombat". By umilić sobie czas, Zack zorganizował mianowicie czternastodniowy turniej damskiej siatkówki plażowej i zaprosił nań wszystkie niunie, z którymi jeszcze tak niedawno prał się niemiłosiernie. Widać ruszyło go sumienie. Laleczki pojawiły się na wskazanej wyspie, a tu... Figa, żadnego turnieju nie ma. Zack gdzieś się schował, wyspa cała do dyspozycji dziewcząt i trzeba się czymś zająć. A że kobitki są wyjątkowo zaradne, zaraz też zaczyna się robić ciekawie.

Wieczorem można zaszaleć w kasynie. Ruletka i jednoręki bandzior to idealne sposoby na przepuszczenie kasy.



Oto i właściwa gra. Kamera pokazuje niewielki wycinek terenu, na którym ponętnie poruszają się nasze bohaterki. Mhm...

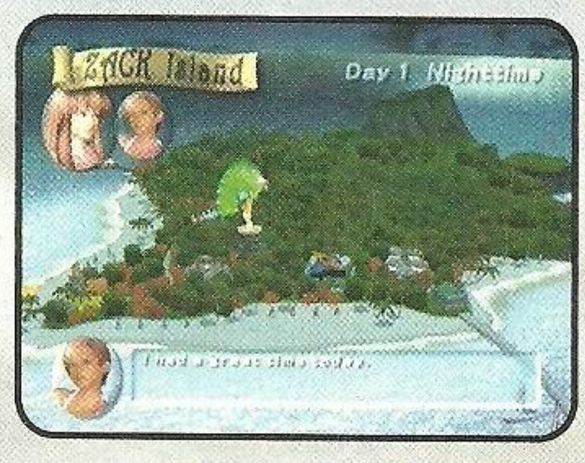
Śliczne intro pokazuje wygrywającego Zacka, a potem brykające w słońcu i lazurowej wodzie panienki. Żeby nie było szoku - niejaka Ayane, już w scenie początkowej zrzuca z siebie ręcznik i przy pełni księżyca skacze, naga jak ją Pan Bóg stworzył, do wody. Czujecie klimat? Jeśli uważacie się za wrażliwych i zamierzacie przeczytać tę recenzję do końca, to albo przynieście sobie śliniaczki, albo czytajcie nad wanną. Chwilę później Hitomi wkłada w usta Lei Fang truskawkę i zbliżenie jest wręcz nieprawdopodobne.
Dziewczyny na szczęście wyglądają tak, jak w stawetnym mordobiciu. Bogom tylko dziękujmy za to, że nie mają sutek. Uoch... Dzięki temu niuńki przypominają nieco cyborgi i nie ślinimy się do upadłego. Ale i to, co jest wystarcza. No dobra. Intro mija, my już z sercem pod

krtanią wypatrujemy tego, co będzie można w grze robić i zaczynamy.

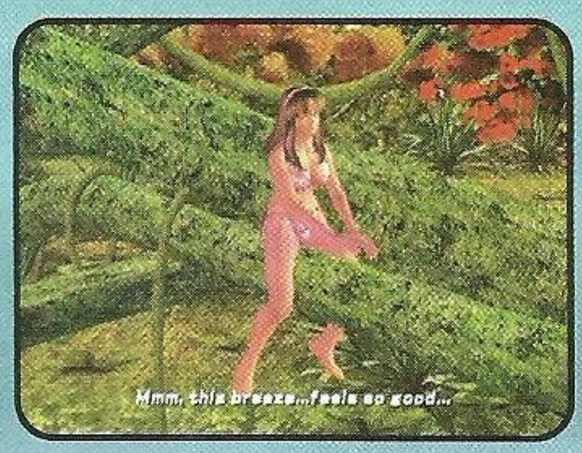
Krągłości...

Są dwa tryby gry. Pierwszy to typowy multiplayer. Może się do zabawy podpiąć dwóch graczy na raz. Na jego przykładzie opowiem Wam o głównej części gry, czyli siatkówce.
A zatem na boisku stają dwie pary zawodniczek. Tu możemy je wybrać dowolnie. Każda z nich rozpisana jest na pewne współczynniki, które są tajne. Można je tylko wywnioskować z gry. Na boisku najbardziej liczą się trzy. Po pierwsze Siła – od niej zależy moc uderzeń. Po drugie Technika – od niej zależy to, jak zawodniczki będą się ustawiać i jak celnie będą podawać. Po trzecie Obrona – dzięki niej niunie stabilnie blokują wysokie piłki przy siatce, a po wtóre nieźle gaszą ściny przeciwniczek. Jakie zawodniczka ma statystyki widać już po kilku meczach.

Ścinająca Tina i blokująca Lei Fang mówią same za siebie. Ale my brniemy dalej. Gra jest prosta jak przysłowiowy drut. Ale też w tej prostocie leży jej siła. Chodzi o to, żeby ustawić się zawodniczką w odpowiednim miejscu i w odpowiednim czasie wcisnąć atak, albo obronę. Właściwie cała ta gra polega na tym, żeby przyciski wciskać w odpowiednim momencie. Opanowując to, opanowujecie Dead or Alive Xtreme



Beach Volleyball. Dlaczego? Można grać nawet dwoma przyciskami. Jeden wciśnięty lekko, to lekkie podanie, wciśnięty mocno – mocne. Drugi przycisk ataku: wciśnięty lekko – lekkie przebicie, mocno – ścina. Geniusz silnika tej gry polega na tym, że zawodniczki zachowują się bardzo naturalnie nawet bez naszej ingerencji. Kiedy stoją chwilę w miejscu, machają rękami, masują uda (mrrrrr), podskakują sobie. Kiedy piłkę podamy im nieco krzywo, odchylają się i czasem przewracają, jeśli stoją zbyt daleko, rzucają się szczupakiem. To wszystko samo się dzieje. My tylko musimy kierować gałką i wciskać przycisk, kiedy piłka jest blisko. Jeśli podanie było wysokie, a nasza niunia stoi pod siatką, sama do niej wyskoczy – trzeba tylko wybrać chwilę na ścinę, albo lekkie podbicie. Nie za późno, bo przylutujemy w siatkę. Ta naturalność zachowania się dziewczyn jest wręcz niesamowita. Kiedy coś się uda – cieszą się, klaszczą w dłonie, skaczą, bawią się. Kiedy coś się nie uda, pocieszają się nawzajem, albo przepraszają. Doprawdy słodziutkie. Albo wyobraźcie sobie taką scenę. Ostra ścina, piłka uderza w piasek, na nią po chwili pada zawodniczka po nieudanym szczupaku, piłka wyciska się spod jej ciała i szybko toczy pod nogi drugiej zawodniczki, która - zaskoczona - niezdarnie, w ostatniej chwili podskakuje. No geniusz kodu po prostu! Tak to wszystko naturalnie wygląda, że słowa nie opiszą. Niestety – momentami zbyt naturalnie. Ale do tego dojdziemy. Jak tam ślinianki? Dają jeszcze radę? No to dalej.
Lewą gałką sterujemy zawodniczką, którą wybraliśmy jako pierwszą. Barwne przyciski na joypadzie odpowiadają za jej techniki. Możemy skonfigurować sobie przyciski jako analogowe – delikatniej wciśnięty będzie się różnił od mocniej wciśniętego - i skalibrować sobie delikatne i mocne wciskanie. Możemy też ustawić cztery przyciski, gdzie nie



Witamy w wielkim, wirtualnym tournee po wyspie Zacka. Można tu pooglądać generowane przez Xboxa dziewczyny i... Od czasu do czasu zagrać w siatkę.

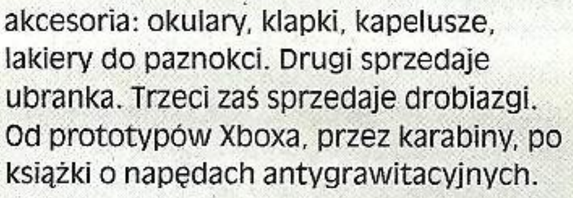
ma znaczenia siła wciskania. Jeden przycisk odpowiada po prostu za reakcję mocniejszą (np. mocny atak), a drugi za lżejszą. W ten sposób, jak łatwo policzyć, zużyjemy cztery barwne przyciski. DoA3 także wykorzystywała „analogowość" joypada. Wiedział o tym każdy, kto chciał w momencie ekscytacji wyklepać jakiegoś „delikatnego" combosa i raz tylko wcisnęło mu się mocniej. Wszystko brało w łeb. Tu też Wam się to zdarzy, ale poza sytuacjami ewidentnymi, właściwie nie ma problemu. Jakie to sytuacje ewidentne? Kiedy skaczecie, żeby ściąć i w tym samym momencie przeciwniczka skacze do bloku, a Wy w ostatnim momencie decydujecie się delikatnie przenieść piłkę nad jej rękami. Jeśli z nerwów wciśniecie za mocno – zetniecie. Chyba, że gra Tina przeciwko Ayane na przykład. Wtedy Ayane poleci twarzą w piasek.

Wracamy do gałek. Lewą sterujemy zawodniczką pierwszą, prawą gałką sterujemy zawodniczką drugą. Właściwie ta druga doskonale poradzi sobie bez nas. Wykorzystujemy gałkę tylko wtedy, gdy jest konieczność, albo wymarzymy sobie jakiś układ na boisku. Na przykład chcemy, żeby jedna zawodniczka stała przy siatce, a druga w polu. Przeprowadzamy obie gałkami i już. Przez większość czasu sterować będziemy tylko poczynaniami jednej zawodniczki zagrywając do drugiej i przyjmując podania. Zasady są takie. Bazowo gra się do siedmiu, strata serwu, to oczywiście także punkt dla przeciwnika, nie można nie trafić w pole – zawodniczki zawsze w pole trafiają, tylko czasem tam, gdzie ktoś jest, a czasem w puste miejsce. Proste, nieprawdaż? To chyba najprostsza gra sportowa w historii. Naprawdę! Po pięciu minutach wciągnie się każdy. I to niesamowicie się wciągnie. Mecze są dość krótkie, szybkie, emocjonujące. Szkoda słów. Jak to powiedział jeden z moich kolegów: „Xboxa warto mieć dla samej firmy Tecmo". Amen.

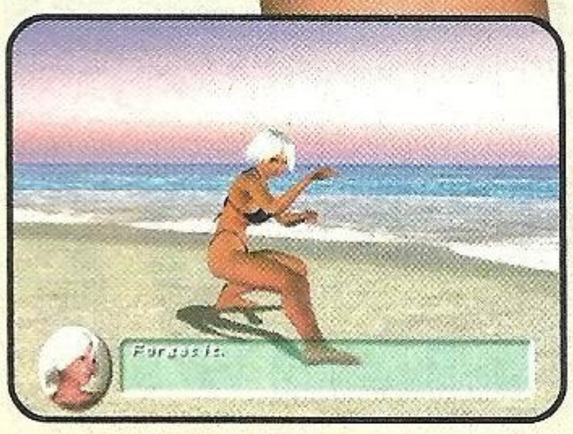
Jedyną wadą rozgrywki jest praca kamery. Są już na sieci sztuczki, żeby poprawić jakość jej pracy, ale średnio się sprawdzają. Kamera jest z boku boiska i lata w tę i z powrotem po prostej, nie obejmując całego pola gry. Czasem, więc zawodniczki odbierają piłkę dosłownie zza kadru. Albo same stoją za kadrem i wcale ich nie widzimy. Fakt, że odebrały piłkę sygnalizowany jest tylko tym, że przeciwnik nie zyskał punktu, a piłka wraca pod siatkę uderzona przez kogoś. Denerwujące – to fakt, ale zbytnio w grze nie przeszkadza. Widać było przez twórców brane pod uwagę. Tak, zatem wygląda siatkówka...

Morza szum, ptaków śpiew...

Jednak tryb dwuosobowy nie jest jedyną opcją gry. Głównym trybem jest czternaście dni na wyspie Zacka. Wybieramy sobie panienkę, która ma być bohaterką i zaczynamy. Trafiamy na wyspę. Tu trafia się nam koleżanka do pary, albo nie. Jeśli nie – trzeba jej sobie poszukać. Niestety – większość nie zgodzi się na partnerowanie nam tak od razu. Trzeba je obrzucić prezentami. Są na wyspie trzy sklepy. Pierwszy sprzedaje akcesoria: okulary, klapki, kapelusze, lakiery do paznokci. Drugi sprzedaje ubranka. Trzeci zaś sprzedaje drobiazgi. Od prototypów Xboxa, przez karabiny, po książki o napędach antygrawitacyjnych. W tym ostatnim sklepie zaopatrywać się możemy w prezenty, które potem damy koleżance, którą chcemy do siebie przekonać. Lei Fang lubi truskawki, Helena lubi wszystko, co związane z morzem, można jej na przykład kupić broszkę z delfinkiem. Christie jest zawodową morderczynią i nie wzgardzi karabinem, Ayane lubi shurrikeny... i tak dalej. Asortyment sklepu zmienia się codziennie, więc codziennie można tam zaglądać i patrzeć, co jest fajnego. Oczywiście niunie mają więcej zainteresowań niż te, które wymieniłem. Do wszystkiego jednak trzeba dojść samemu. Metodą prób i błędów. Jeśli nie trafimy – obdarowana wywali nasz prezent do kubła i tyle. W sklepie z drobiazgami ja osobiście zaopatrywałem się z rzadka. Kapelusiki są fajne, kwiatki we włosy (niestety więdną) – reszta taka sobie. Najwięcej radochy jest jednak z kupowania kostiumów. Tu też codziennie jest coś innego. Nie jest zaś tak, że te najbardziej skąpe kostiumy są najdroższe. Niunie typu Hitomi, czy Lei Fang najdroższe mają sukieneczki. To w końcu grzeczne dziewczynki. Ale taka na przykład Christie hmm... Jak to opisać?... Wyobraźcie sobie oponę od roweru górskiego. Trzeba ją następnie rozciąć, wzdłuż ale nie do końca. Tylko tak, żeby dało się rozłożyć i zrobić wielką „ósemkę". Wyobrażacie sobie? Christie może to mieć na sobie za okrągłą sumkę, założone tak, że nieprzecięty fragment

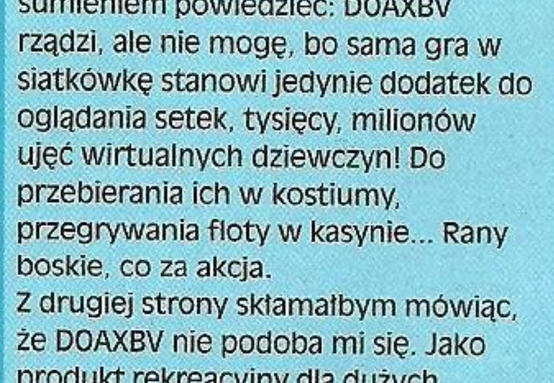


Efekt falujących piersi zawodniczek jest oczywiście obecny - a jakże. Najlepiej widać to na replayach, ghmmpfffrrrr...



Gulash sez

Holly shit! Mimo nacisków i serii znaczących spojrzeń z mojej strony Grabber nie chciał obniżyć oceny dla DOAXBV. Najwyraźniej dostrzegł w tej pozycji większą porcję magii, niż ja. Bo nie przeczę, że sytuacja jest co najmniej dziwna. Chciałbym z czystym sumieniem powiedzieć: DOAXBV rządzi, ale nie mogę, bo sama gra w siatkówkę stanowi jedynie dodatek do oglądania setek, tysięcy, milionów ujęć wirtualnych dziewczyn! Do przebierania ich w kostiumy, przegrywania floty w kasynie... Rany boskie, co za akcja.
Z drugiej strony skłamałbym mówiąc, że DOAXBV nie podoba mi się. Jako produkt rekreacyjny dla dużych chłopaków - rewelacja, daleko szukać lepszej zabawki. Co za muza! Co za grafika! Jak oni to wszystko fachowo poskładali do kupy! Jak nic hawajska koszula na grzbiet i marsz do telewizorów!
Ale jako gra - dla mnie ocena 7.5, może 8 i nic więcej. Bo ja lubię nieco więcej interakcji, możliwości. No i karygodnym błędem jest brak opcji zabawy dla czterech graczy.
A pod spodem specjalnie dla Was kostium Venus. Zdobądźcie go, jeśli potraficie, hehe. **[Gulash]**



jest w kroczu, a potem cienkie linie pełzną po jej ciele przez piersi i na ramionach zawracają ku dołowi. Dobra. Pięć minut na przełknięcie śliny. Pomyślcie o jakichś obleśnych dziadach. Już? No to dalej.

We were never boring...

Kasę zarabia się na kilka sposobów. Można wygrywać w siatkówkę. Każdy mecz trwa jedną trzecią dnia, więc codziennie rozegracie nie więcej, niż trzy mecze. I to też nie z każdym. Aren jest przeważnie trzy, na dwóch ktoś jest, jedna albo jest pusta, albo są tam pojedyncze dziewczyny, które można odwiedzić i zapytać czy chcą z nami grać w drużynie. Jeśli obsypaliśmy je wystarczającą liczbą trafnych prezentów – na pewno nie odmówią. Jeśli nie dajemy prezentów nikomu – niestety w końcu nawet nasza towarzyszka (jeśli mieliśmy jakąś od początku „z przydziału") nas opuści i do końca zawodów mamy szansę kiblować w samotności, bo nie zdążymy już nikogo do siebie przekonać. Stały w dawaniu prezentów jest tylko Zack. Zostawia nam on, co wieczór, pod hotelowymi drzwiami jakiś mały upominek. Możemy go w ciemno oddać kumpelom, wyrzucić, albo otworzyć. Czasem warto! Oprócz bzdurek typu kapelusika, olejku do opalania, czy czegoś innego, można dostać na przykład srebrną

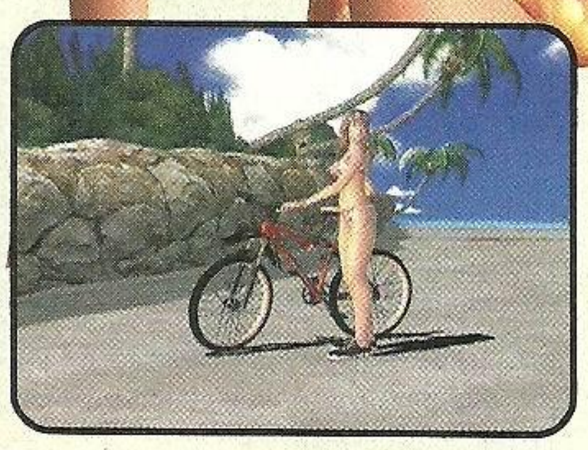
piłkę do gry – ślicznie wygląda. Może to też być prezentacja DoA – tego pierwszego DoA na PSX. Albo telewizyjna reklama DoA3, która leciała w USA, albo trailer z Ninja Gaiden... Nie będę zdradzał wszystkiego. W każdym razie działa to tak, że dla każdej dziewczyny ubranek, dodatków, kostiumów, niespodzianek i każdej z tych rzeczy jest grubo ponad sto sztuk, więc jest z czego wybierać.
Doprawdy gra pełna sekretów do odkrywania. Wracając jednak do spędzania dnia. Powiedzieć trzeba, że i w samotności można nieźle się bawić. Można chodzić po pustych plażach. Panieneczka spaceruje sobie po plaży, albo kula się w piasku... Albo opiera się o drzewa i mówi: „Och, jestem tu zupełnie sama" i schyla tak, że... Przepraszam – muszę iść się odślinić... Wróciłem. No właśnie. I po tej krótkiej scence trzecia część dnia minęła.
Można też iść na basen, gdzie istnieje możliwość zabawienia się w grę wodno-skakaną. Na tafli wody leżą pływaczki. Dziunia ma po nich skakać na drugą stronę. Jeśli pływaczek blisko – wciskamy lekki skok, jeśli daleko – mocny (robi się to „atakiem"). Liczy się czas i gracja. Punkty są groszowe, ale na prezenty w chwilach kryzysu wystarczy. Można na basenie leżeć i przebierać się w posiadane stroje. Można przewalać się na materacu i robić zbliżenia prawym spustem. Nie muszę chyba dodawać, że zbliżenia można kadrować gałkami, ale samo wciśnięcie spustu w joypadzie sprawia, że kobraz kadruje się na biuście i kroczu zawodniczki. Bo przecież i tak wiadomo, po co się to robi, nie? No właśnie.
Muszę się Wam zwierzyć, że ja znalazłem dużo przyjemności w samej grze w siatkę. Te kostiumy, to raczej tak dla urozmaicenia, ale silnik siatkówki naprawdę przemawia prostotą. To jest gra rozrywkowa i taka miała być.
No, ale dobra. Zawsze wieczorem trafiamy do hotelu. Można iść spać, odpakować prezent od Zacka, wysłać prezent pod drzwi jakiejś koleżanki albo... Iść do kasyna. W kasynie jest jednoręki bandyta, ruletka, oczko, poker – najpopularniejsze gry hazardowe. Gra się prosto i klimatycznie. Czujecie już? To jest po prostu gra o beztroskim spędzaniu czasu na słonecznej wyspie. Ale, ale...

To widać, słychać i czuć!

Posłuchajcie. W tej grze cały czas gra muzyka pop i to wcale nie drugoligowa. Są Spice Girls i wiele innych topowych kapel, a muza... O, rajku. Muzyka tworzy tę grę. Piosenki lecą jedna za drugą, nawet podczas migających napisów „Now Loading". Bez przerwy. Czarnym i białym przyciskiem można je przewijać. I to jest doprawdy coś! Tworzy się klimat tak niesamowicie... No dosłownie jakby się tam było. To jest absolutne mistrzostwo świata. Pierwszy raz widzę grę, którą zrobiła muzyka. Dosłownie. Jest super. Najlepsze dopasowanie do klimatu, jakie widziałem. Brawa na stojąco! Graficznie też nie jest źle, choć całość wygląda na nieco mniej dopracowane niż DoA3. Mniej dopracowane są tła, tekstury się powtarzają, kamera działa dziwnie.

Efekt wody też taki sobie. Zdecydowanie na poziomie intergalaktycznym są natomiast ruchy postaci i ich autonomia, o której pisałem. To, że mecze wyglądają naprawdę bardzo naturalnie. Bardzo, bardzo, bardzo! Choć panienki nie mają sutek...
Jak tu to wszystko zakończyć? Trzeba w to chwilę pograć – fakt. Ale temat jest pełen gracji, erotyzmu i chwytliwy. Gra zrobiona dobrze, nawet dla jednego gracza. Dla dwu i na imprezę też super. Chłopaki grają, a dziewczyny wybierają stroje dla panienek. Albo odwrotnie. Po czternastu dniach gra się zapisuje, jest śmieszny filmik końcowy i można grać od początku inną dziunią. Tamtej zostały przypisane zakupione dla niej stroje. Ta nowa ma tylko jeden. Kiedykolwiek potem wybierzemy tamtą pierwszą dziunię, mamy już jakiś arsenał wdzianek. Wdzianka wybiera się także w trybie dla dwóch graczy. Wybieramy tam zawodniczkę, a potem jej strój.
Podsumowując – lubicie ładne panienki i spoko widoczki – idealny produkt. Całe życie na niego czekaliście. Lubicie gry dobre – idealny produkt. Całe życie na niego czekaliście. Lubicie grać sami – idealny produkt. Całe życie na niego czekaliście. Lubicie grać na imprezach – idealny produkt. I tak dalej. Sceptycznie byłem nastawiony do niego, ale to po prostu wciąga! Ma w sobie jednocześnie spokój i napięcie. Relaks i współzawodnictwo. Team Ninja – żyjcie nam do końca świata i o jeden dzień dłużej! Aha – jeszcze jedno. To jest najnowocześniejsza gra, jaką znam. To jest gra naszych czasów. Pokazująca, na co jest ciśnienie na rynku, co ludzi teraz pasjonuje. Nie kopiująca na ślepo tradycji, ssąca z Xboxa szczyty jego mocy obliczeniowej do stworzenia pięknego klimatu. Pokazująca nową drogę w rozrywce przez swą ulotność. „Król jest nagi!" – krzyknął chłopiec z tłumu w znanej Wam bajce. Team Ninja krzyczy bez strachu: ludzie jarają się półnagimi laskami i wypoczynkiem na plaży.
Atmosferą luksusu i słońcem. Dobrą muzyką, relaksem, spacerami po gorącym piasku przy zachodzie słońca. Dajmy im taką grę. Nie bójmy się pokazać nagiej Ayane, nie bójmy się podtekstów. A ja dodam: i kit wam w oko, dziady i strażnicy niby to dobrych obyczajów! W takie gry ostentacyjnie właśnie będę grał! O! Oby ich jak najwięcej!

Grabarz



Xbox

„Na kolana przed Team Ninja i mocą Xboxa!"

- *Wydawca:* Tecmo
- *Producent:* Team Ninja
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *testosteron i ślinianki, Dolby Digital 5.1*

9.5

Panzer Dragoon Orta

Panzer Dragoon to niewątpliwie kultowa seria. A często jest tak, że to, co kultowe równocześnie jest i niszowe. Nie inaczej sprawa się ma z pancernymi smokami.

Gdy tylko zobaczycie drugi level, poczujecie na własnej skórze jak może wyglądać wypasiona grafika.

Bo powiedzcie sami: ile osób z Was miało bądź ma jeszcze Saturna? Czy widzę całe trzy ręce wzniesione do góry? Wspaniale! Brawo dla kolekcjonerów! Z pewnością pamiętacie więc dwie najlepsze strzelaniny w postaci Panzer Dragoon i Panzer Dragoon Zwei, a także ich kontynuację, nietuzinkowego erpega Panzer Dragoon Saga.

Osoby, które nie grały wcześniej w żadną z wymienionych pozycji mają czego żałować: nie było w tym czasie lepszych strzelanin na szynach. Majestatycznie poruszający się smok wypluwał z siebie tony pocisków w stronę chmary przeciwników, a wszystko to w akompaniamencie znakomitej grafiki, klimatycznej ścieżki dźwiękowej i... Niespotykanego, oryginalnego designu całości. Panzera zaprojektował bowiem nie kto inny, a znany ze swoich zamiłowań do przedziwnych kształtów poważany rysownik Moebius.

PDO nie został stworzony przez weteranów z Team Andromeda, odpowiedzialnych za trzy poprzednie części. Ta ekipa rozpadła się po śmierci Saturna, a ludzi dołączono do zespołów nazywających się jeszcze wtedy AM z numerkiem. Zamiast nich za grę odpowiedzialny jest Smilebit, jeden z trzech najbardziej dynamicznych zespołów ,,Zygi". Nie martwcie się jednak: Orta na tym nie ucierpiała.

Poezja w ruchu

Panzer Dragoon Orta to jedna z najpiękniejszych gier video wszech czasów. Niedawno spierałem się na ten temat z Bananem, ale był to spór jałowy, bo oczywiście są różne gusta. Ostatecznie stanęło na tym, zgodziliśmy się w kategorii: ,,najlepiej wykonana pod względem technicznym". Orta jest jedynym wielkim pokazem możliwości Xboxa. Nie widzieliście jeszcze czegoś takiego. Animacja jest niesamowicie płynna i trzyma 60 klatek – to raz, ale sposób, w jaki porusza się smok, jak łopocze skrzydłami na wietrze, albo jak reaguje na jego ruchy maleńka postać siedząca na jego grzbiecie to istna poezja w ruchu. Wlatując do kanionu z płynącą rzeką ujrzycie jeden z najwspanialszych efektów w historii gier. Podlatując bliżej do dowolnego obiektu zachwycicie się jakością tekstur. A efekt padającego deszczu, wybuchu, wreszcie promienie zostawiane przez pociski smoka? Sposób, w jaki pikują w dół zestrzeleni przeciwnicy? Przecież to rewelacja!

Można godzinami zachwycać się Ortą, poziomem technicznym jej wykonania. Także dzięki Sedze – jako jeden z bonusów w grze znajduje się całuteńki pierwszy Panzer Dragoon! Odpalając pierwszego Panzera, a potem Ortę można prześledzić ewolucję, jaka dokonała się w trójwymiarowej grafice na przestrzeni lat.

Ale Orta nie byłaby tak piękna, gdyby nie design. Dopiero teraz, dzięki większym możliwościom konsoli i grafice w wysokiej rozdzielczości widać, jak doskonała robotę wykonał Moebius przy pierwszym Panzerze (a na pewno autorzy PDO mieli nieograniczony dostęp do tamtych materiałów). Nie widzieliście takich smoków. Nie widzieliście takiego świata. Wszystko jest inne, obce... Przejmująco smutne. Naturalnie Japończycy nie byliby sobą, gdyby momentami nie przywalili z grubej rury, skutecznie zakłócając harmonię tego świata na przykład wielkim mózgiem rosnącym na latającej wyspie, ale w jakiś nie do końca możliwy do wyjaśnienia sposób jednak to wszystko się komponuje. W Orcie czuć jakąś magiczną aurę, która wbija gracza głęboko w ten świat. Ja chcę więcej takich gier.

Drugą ważną rzeczą jest scenariusz. Przyzwyczaiłem się, że w shooterach jest on zwykle dorzucony na siłę, infantylny, mało inteligentny i nędzny. Scenariusz PDO jest inny: ciekawy, dobrze opowiedziany przy pomocy doskonałych animacji. Orta – tytułowa dziewczyna – była długi czas więziona przez złe Imperium. Nagle pojawia się smok, szast-prast i wybawia ją z opresji. Dziewczyna ucieka na jego grzbiecie przed pościgiem i okazuje się być... Hmm, nie będę spojlował. Powiedzmy tylko, że w wydatny sposób Orta przyczynić się może do uratowania świata. Nie oczekiwaliście chyba gry o zbieraniu cebuli?

Zaraz, zaraz...

,,Ale Panzer Dragoon Orta to przecież zwykła strzelanina!" – zakrzykniecie. Zgoda. Nie mam na to argumentów. No, może poza tym ,,zwykła". Wspomniałem już o rewelacyjnej oprawie wizualnej, doskonałym designie, świetnym scenariuszu. Ale także mechanizmy gry wcale nie są proste, pomimo, że Orta nie zmieniła się pod względem założeń od czasów pierwszego Panzera. To w dalszym ciągu jazda na szynach przed siebie, z limitowanym polem manewru. Mimo to autorom udało się wcisnąć kilka nowych, mile widzianych rozwiązań.

Co z czym się je

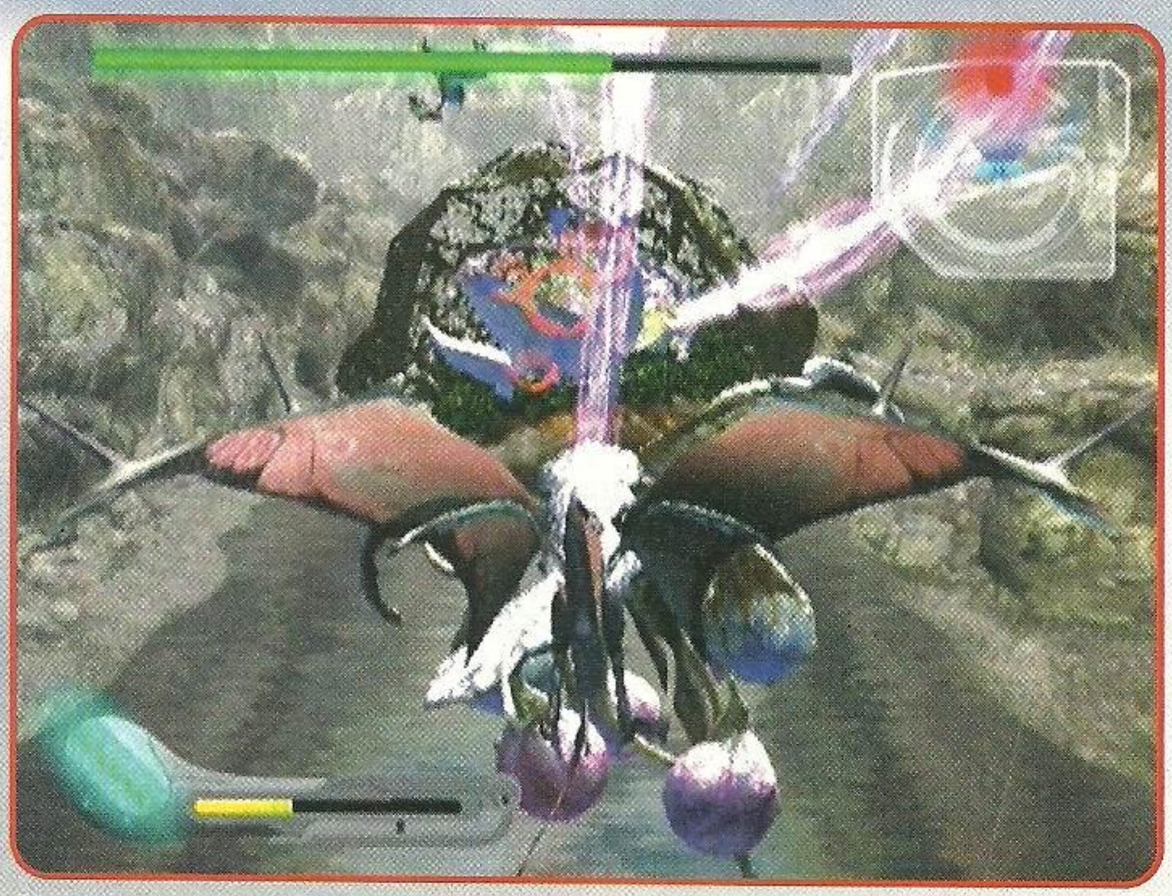
Po pierwsze i najważniejsze: smok, na którym porusza się heroina może przybrać trzy formy zwane Base Wing, Heavy Wing i Glide Wing. Każda z nich ma swoje plusy i minusy, które odkryjecie podczas penetrowania tego

Speed Burst daje lekkie przyspieszenie, które przydaje się do ominięcia chmary nadlatujących pocisków. Można także hamować.

HISTOORIA PANZER DRAGOON

Panzer Dragoon nie jest serią o długiej tradycji, nie jest też najbardziej popularną. Mimo to prawie każdy, kto miał dłuższy kontakt z grami video słyszał kiedyś tę brzmiącą z niemiecka nazwę (japończycy mają jakąś manię na punkcie języka Germanów). A z czasem dorobiła się nawet statusu kultowej, jak zresztą wiele innych, niszowych w gruncie rzeczy gier.
Początków „Pancernego Smoka" należy szukać w roku 1994, kiedy to powstał wewnętrzny zespół developerski Segi - Team Andromeda. Właśnie na początku 1994 roku ludzie z Team Andromeda zabrał się do pracy nad Panzer Dragoon na Saturna. Proces tworzenia gry zajął mniej więcej rok i pozycja zadebiutowała na rynku w maju 1995 roku. Tyle, że tak jak Dreamcast przegrał z PS2, tak Saturn dostał srogie bęcki od PlayStation i Panzer Dragoon nigdy nie trafił do naprawdę szerokiej rzeszy graczy. Nad czym należy ubolewać. Pomimo tego, że była to „tylko" strzelanka i to na dokładkę „szynowa" (smok cały czas leciał, nie można go było zatrzymać) to fabuła umiejscowiona w świecie fantasy, gdzie ludzkość musi walczyć o przetrwanie, podparta naprawdę rewelacyjnymi projektami i artystycznym wykonaniem wszystkich detali czyniła z niej unikat na skalę światową. Autorzy gry stworzyli nawet specjalny język, którym posługują się wszyscy mieszkańcy świata Panzer Dragoona!

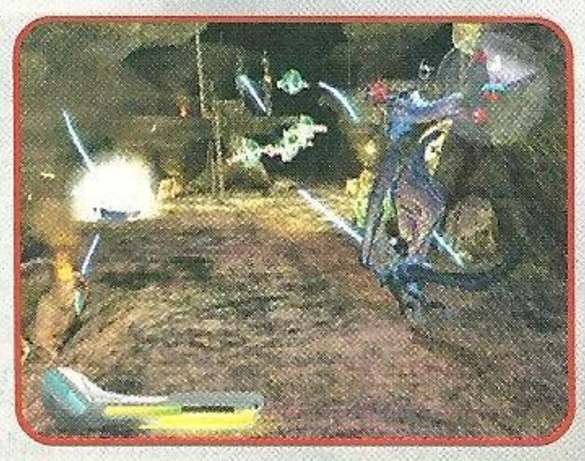
Oczywiście ta „prosta" strzelanka wcale do łatwych nie należała – wrogowie nadlatywali ze wszystkich stron i było ich bardzo dużo, więc gracz naprawdę miał co robić. No i nie można zapomnieć o grafice – pełne 3D, poskładani z polygonów przeciwnicy, scenki liczone w czasie rzeczywistym – Panzer Dragoon był jedną z zapowiedzi nowej, trójwymiarowej generacji gier.
Natychmiast po ukończeniu pierwszego Dragoona, Team Andromeda rozpoczęła prace nad kontynuacjami. Część zespołu wzięła się za Panzer Dragoon Zwei, a pozostali członkowie grupy obmyślali Panzer Dragoon Saga. Trzymajmy się jednak chronologii. Panzer Dragoon Zwei ukazał się w 1996 roku, oczywiście na Saturna. W porównaniu do pierwszego Panzera zmieniło się niewiele – był to klasyczny sequel z ulepszoną grafiką, która jak na tamte czasy zrywała czapki z głów. W samej grze nastąpiły zmiany niewielkie, ale znaczące – zwiększona grywalność poprzez wprowadzenie rozwoju smoka, który z początku nie jest wielką potęgą, by z czasem zmienić się w prawdziwe monstrum siejące wokół pociskami. Dzięki dokładnym statystykom podawanym na zakończeniu każdego poziomu, gracz mógł ocenić i doskonalić swoje umiejętności. W oczywisty sposób przełożyło się to na żywotność drugiej części sagi. Dodano nowe gatunki smoków i wiele innych rzeczy, ale nadal była to „strzelanka na szynach". Dopiero trzecia część serii miała to zmienić...
Tak, Panzer Dragoon Saga to był erpeg pełną gębą, choć nie tak długi jak Final Fantasy 7. Wydana w 1998 roku pozycja, była jednocześnie jednym z finałowych popisów możliwości Saturna i jego łabędzim śpiewem. Twórcy Panzer Dragoon Saga wycisnęli z konsoli Segi ostatnie poty - poprawili każdy aspekt wizualnej prezentacji gry, zlikwidowali „szyny" – na smoku można było polecieć wszędzie. Tyle, że, ucierpiała na tym sieka – erpegi to głownie eksploracja, rozmowy z NPC'ami i walka w systemie turowym lub w jakieś jego wariacji. Nie inaczej było w Panzer Dragoon Saga. Oczywiście dla fanów uniwersum Panzer Dragoon była to gratka nie lada – mogli poznać dużo szczegółów z mitologii smoków i ludzi. Jednak gra jako taka nie powinna zostać uznana za kontynuację pierwszych dwóch części, bo zbyt daleko od nich odeszła. Zresztą akurat tą część sagi nie wszyscy mieli okazję poznać – wydano niewiele egzemplarzy, bo Saturn właśnie ostatecznie schodził z rynku i Sega cięła koszty. Ale warto było spróbować ją zdobyć, bo ta opowiedziana z epickim rozmachem historia prezentowała się naprawdę ładnie. Fani pancernych smoków mieli swoją chwilę radości, gdy zapowiadało się, że na Dreamcasta wyjdzie kolejna część serii. Tak się jednak nie stało i dopiero teraz, po prawie siedmiu latach od ukazania się Panzer Dragoon Zwei seria wróciła do swej pierwotnej formy i tak jak poprzedniczki ustaliła nowy poziom grafiki w grach video. **[Marcellus]**



Oto wzmiankowanydziwaczny koleżka, będący skrzyżowaniem pancernego mózgu z latającą wyspą. Hmmm...

świata. Każda może także zostać dopalona poprzez zebranie odpowiedniego power-upa zostawianego czasem przez co większych nieprzyjaciół. Wbicie smoka na wyższy level nie tylko czuć po większej sile rażenia, ale także i widać. Podstawową formą jest Base Wing. Może on zarówno zaznaczać (lokować) kolejne cele by później odpalić w ich strony ataki energetyczne, jak i strzelać krótkimi seriami w nadlatujące pociski bądź mniejszych przeciwników. Jest w miarę szybki i zwrotny, lokuje sporo celów. Tą formą będziecie posługiwać się najczęściej.
Heavy Wing to ciężkozbrojna wersja naszego podniebnego wierzchowca. Jest większy, bardziej ociężały i lokuje tylko trzy cele. Nie nadaje się też specjalnie do zbijania strzałów przeciwników. Ale jak przyfanzoli ze swoich trzech petard, to nieprzyjaciel musi to poczuć.
Trzecia forma – Glide Wing – to mały smoczek, służący głównie do zbijania chmary pocisków wypluwanych przez wrogów. Nie lokuje celów, wszystko trzeba robić ręcznie.
Zmiany formy dokonuje się w locie, a trwa to całą sekundę.
Kolejną nowością jest możliwość szybkiego przyspieszenia bądź zwolnienia, celem uniknięcia pocisków nieprzyjaciela, bądź poruszania się dookoła bossa. Bo chyba nie mieliście wątpliwości, że na końcu każdego poziomu czeka z otwartymi ramionami jakaś maszyna śmierci rzygająca milionem pocisków w stronę naszego smoka. Speed Burst może zostać wykorzystany do taranowania nadlatującego celu. Jest jednak ograniczony i po kilku chwilach trzeba odpuścić, by ponownie go naładować.
Warto nauczyć się korzystać z tego dobrodziejstwa, niejeden raz wybawi Was z opresji.
Smok dysponuje także atakiem specjalnym, klasyczną shooterową megabombą. Przez cały czas ładuje się specjalny pasek energii, a gdy już się napełni... Bum! Trach! Migotanie ekranu będzie uzupełnieniem ogromu destrukcji, jaka dokonuje się dzięki tej wspaniałej broni. Warto zostawić ją na bossów i odpalać wtedy, gdy sytuacja wydaje się być beznadziejna.
Nowością są także różne ścieżki, które można obrać podczas poziomu. Dzieje się to w

Piękny, majestatycznie sunący po niebie Heavy Wing i jego potrójny atak czerowonymi promieniami. To najładniejszy smok w Orcie.



Here comes the rain again... Deszcz znajdziecie już na pierwszym poziomie Orty. Kapitalny efekt. A kąt, pod jakim pada zmienia się... W końcu to obcy świat.

sposób praktycznie niezauważalny dla gracza i wyłapanie, w którym momencie trzeba skręcić w prawo bądź lewo może okazać się trudnym zadaniem nawet dla najbardziej spostrzegawczych. Warto więc zagrać jeszcze raz, by przebić się przez poziom w inny sposób.

No i oczywiście pozostała możliwość przełączania pola widzenia – można strzelać dosłownie wszędzie. Wciskając lewy spust bohaterka obróci się w lewo, podczas gdy smok majestatycznie będzie posuwał się dalej do przodu. Jeszcze raz lewy spust i Orta obraca się do tyłu, a wraz z nią pole widzenia gracza. Fajna sprawa.

Panzer Dragoon Orta to shooter z krwi i kości. W grze chodzi tylko o jedno: dolecieć do końca poziomu, eliminując przy tym jak najwięcej przeciwników celem poprawienia rankingu. Oczywiście: można nie strzelać do każdego, ale z pewnością warto – więcej bonusów. Jest wszystko to, czego możecie oczekiwać od doskonałej pozycji: chmary przeciwników, fachowi bossowie, wartkie zwroty akcji. Nie sposób nudzić się przy Orcie.

Często Orta i jej wierny przyjaciel (?) zmuszeni będą przedzierać się przez wąskie korytarze. Przydadzą się zręczne paluchy.

Symfonia Orty

Było o grafice, teraz trochę o dźwięku. Orta korzysta z dobrodziejstwa Dolby Digital 5.1, co z ochotą odnotowujemy. Symfoniczno-elektroniczna muzyka jest dziwna i niepokojąca, ale skutecznie wprowadza gracza w odpowiedni klimat. Jeśli graliście w poprzednie części, wiecie, czego mniej więcej się spodziewać. Efekty dźwiękowe mogły być lepsze. To znaczy są w porządku, ale moim zdaniem dźwięk nie dorównuje grafice. Na plus zaliczam wymyślony na potrzeby serii język, którym posługują się postacie (a my oglądamy napisy). Jest miękki, zbliżony w jakiś sposób do japońskiego i nie brzmi tak pokracznie jak choćby ten ze Star Fox Adventures.

Baddabadd bad-o-mad

Wady? Oczywiście jedna i ta sama w przypadku shooterów. Na upartego Ortę można ukończyć w jeden (długi!) wieczór, przelatując przez levele niczym baran-taran na poziomie Easy. Ale jak to mawia Joseph „po to wymyślili Normal, żeby grać na Normal". Easy jest dla mięczaków. Poza tym autentycznie szkoda psuć sobie zabawę – lepiej przedłużyć ją sobie, bo na średnim poziomie wcale nie jest łatwo. Sega zdaje sobie z tego sprawę – Orta ma mnóstwo bonusów, a największy z nich to już wspomniany Panzer Dragoon. Inne to dodatkowe poziomy, galerie i tak dalej. Oczywiście warto ukończyć grę kilka razy, by zdobyć jak najlepszy ranking i odblokować kolejne dodatki. A poza tym aż szkoda opuszczać ten cudowny, udziwniony świat.

Sporo osób może także wytknąć PDO wtórność. To prawda, od poprzednich Panzerów nie zmieniło się wiele. Ale czy to ma aż takie znaczenie przy strzelaninie? Dla mnie niespecjalnie: chcę świetnie się bawić przy akompaniamencie rewelacyjnej grafiki i dźwięku. A to akurat Orta dostarcza.

Coś Wam powiem.

Na Ortę powinni się rzucić wszyscy posiadacze Xboxa. Nie wyobrażam sobie osoby, której nie wciągnie ta strzelanina, choćby przez wzgląd na rewelacyjną oprawę i ciekawość ujrzenia tego, co zaprezentuje kolejny poziom. Orta jest doskonała, choć poza grafiką nie wyznacza nowych standardów. Dla mnie bomba, kolejny przykład Xbox powaaaaa!

Gulash

Grabarz sez

Mam dwa główne odczucia po lekturze tej gry. Po pierwsze, dla mnie to nowa edycja „Space Invaders". O nic innego w tej grze nie chodzi, tylko o naparzanie w przeciwników i to jeszcze w większości takich, na których jest autocelowanie. Z lekka mnie to denerwuje, bo spodziewałem się chyba czegoś więcej. Jakiegoś kombinowania, myślenia, strategii działania. Nie widzę tu żadnej, poza wprawą w zmienianiu broni, kiedy boss wysyła nagle przeciwko Tobie chmarę kurdupli, których nie rozwalisz inaczej, jak tylko wysyłając przeciwko nim chmarę swoich najsłabszych pocisków. Coś tu nie tak jakby, prawda? Czuję zawód. Za grywalność nie dałbym tej grze więcej, niż sześć. Owszem fajnie się gra, ale tu nie było żadnego wyzwania. Wszystko opiera się na tych samych zasadach. Zmieniaj broń, lawiruj i przyspieszaj albo zwalniaj.

Drugie spostrzeżenie. Chrzanić to, że lecimy w niewidzialnej rurze i nie można lecieć gdzie się chce. Naprawdę: chrzanić to. Bo dla grafiki w PDO nie ma po prostu skali. Grafice dałbym dwanaście. Albo siedemnaście! Tnąc przez przepiękne poziomy, patrząc jak rozchlapuje się woda, czułem ciepło rozlewające się po moim ciele. Na świeżo po nocy z niuniami z Dead or Alive Extreme Beach Volleyball urosło mi serce. Wiem już po co ludzie mają Xboxy. Dla takich gier właśnie. Oto doczekaliśmy czasów, gdy każdy, po prostu każdy powie: „O, $%^$#! To jest niemożliwe!".

Xbox — *Raw power, full power back into the raw power... Rippitup! (A440)*

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Smilebit
- *Liczba graczy:* 1

Wykorzystuje: Dolby Digital 5.1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.2

BABY FELIX TENNIS

Dzieci też potrzebują czasami pograć. Najlepiej w coś prostego, kolorowego i przyjemnego. Autorzy gier wiedzą to od dawna i niestety nadal nie zawsze potrafią spełnić wszystkich wymienionych warunków. A Baby Felix Tennis nie spełnia dwóch najważniejszych – nie jest wcale prosty, a co za tym idzie - nie jest przyjemny. Jest jednak kolorowy, a grafika wygląda całkiem znośnie i jeżeli ktoś gra bez okularów, a na co dzień nosi „musztardówki", to może mu się spodobać.
Sterowanie wydaje się być proste - tylko dwa przyciski, które odpowiadają za uderzenie i klawisze kierunkowe. Niestety, w akcji sprawdza się to kiepsko – ciężko jest trafić w piłkę, zawodzi perspektywa i sterowanie. Trudno jest posłać piłkę tam gdzie się chce, a nawet w nią trafić, choć konsolowym przeciwnikom jakoś nie sprawia to problemu. Gdy mały odbiorca tego tytułu przegra mecz po raz enty z rzędu, to z pewnością odechce mu się zabawy i zajmie się czymś innym. Dla graczy, którzy mają większe umiejętności, BFT jest zbyt prymitywny. **[Marcellus]**

PSOne
- *Wydawca:* LSP
- *Producent:* LSP
- *Liczba graczy:* 1-2

3.2

BEYBLADE

Zaciekawiony samym tytułem sprawdziłem w internetowej wyszukiwarce słowo Beyblade. Okazuje się, że są to pewnego rodzaju bączki wystrzeliwane ze specjalnej wyrzutni, będącej jednocześnie przenośną grą elektroniczną. Dwóch graczy wystrzeliwuje bączki do czegoś, co przypomina plastikową wannę. Bączki kręcą się opętańczo i odbijają od siebie, a wygrywa ten, komu uda się wyrzucić przeciwnika. W Japonii i USA to już cały przemysł - produkcją tych zabawek zajmuje się Hasbro. Są różne rodzaje bączków, wyrzutni, można je także modyfikować dokupując kolejne części. Jest nawet anime o Beyblade, które amerykańskie dzieciaki mogą co tydzień oglądać.
Z anime do gry wzięto to, co tylko było można. Czyli - otoczkę. Ale sama zabawa jest tak przerażająco denna i beznadziejna, że to aż smutne. Gracz stara się kontrolować bączek w wannie, próbując wyrzucić sprzęt przeciwnika. Wszystkim rządzi przypadek. Tak, można grzebać i dłubać w swoich bączkach, ale po co? Żałosna grafika, tragiczna idea. Co za crap. **[Gulash]**

PSOne
- *Wydawca:* Crave
- *Producent:* Takara
- *Liczba graczy:* 1-2

1.2

RESCUE COPTER

Po obejrzeniu tez zabaweczki w akcji stwierdzam, że ambicją autorów było stworzenie realistycznej grafiki (oczywiście jak na możliwości PSXa) w nudnej grze z kiepskim sterowaniem. Oprócz naszego śmigłowca nic nie wygląda tu dobrze. Otoczenie poskładane z olbrzymich polygonów dorysowuje się w niedużej odległości przed maszyną. Prędkość, z jaką pomyka grafika, również jest niezadowalająca. Dźwięk należy od razu przyciszyć, bo muzyka jest badziewna, a odgłos, jaki wydaje helikopter, drażni narządy słuchu.
O co chodzi? Trzeba latać do wyznaczonych punktów i wykonywać zlecone zadania – jak choćby przewożenie ładunków, opryskiwanie pól, gaszenie pożarów czy pościgi za przestępcami.
Wszystko fajnie, ale zabawę utrudnia skwaszone sterowanie – helikopter jest bardzo bezwładny i ciężko nim kierować. Nawet granie na gałkach analogowych nie ratuje sytuacji.
Nie polecam – misje nudne, sterowanie trudne, a gra brzydka. **[Marcellus]**

PSOne
- *Wydawca:* Conspiracy
- *Producent:* Conspiracy
- *Liczba graczy:* 1

3.7

EXTREME GHOSTBUSTERS

Na fali popularności dwóch filmów o łowcach duchów pojawił się serial rysunkowy, a stąd już nietrudno o licencję na gry. Extreme Ghostbusters: Ultimate Invasion wypełnione jest po brzegi fragmentami kolejnych odcinków, także w oczywisty sposób wykorzystuje głosy aktorów i grafikę zaprojektowaną na potrzeby telewizyjnego widowiska.
A jest to dość prymitywny shooter na pistolet. Zadanie gracza polega naturalnie na całkowitej eliminacji groźnych duchów z ulic miasta. Jeśli nie macie lightguna, może go zastąpić joypad. Jest czterech ghostbusterów, kilka broni, sporo rodzajów przeciwników. Zabawić nas mają trzy tryby oraz kooperacja z kolegą.
Gra jest jednak dość statyczna, a także niespecjalnie ładna. Nie daje przyjemności, nie wygląda ciekawie. Odnoszę wrażenie, że nacisk położony został bardziej na pokazanie przerywników między misjami, niż na samą zabawę. Nie wierzę, że Extreme Ghostbusters jest w stanie wciągnąć kogokolwiek na dłużej. Nawet maniaków lightgunów. **[Gulash]**

PSOne
- *Wydawca:* LSP
- *Producent:* LSP
- *Liczba graczy:* 1-2

5.0

MARBLE MASTER

Kolejna prosta gra logiczna, będąca swoistym połączeniem Tetrisa i Bust a Move nie zachwyciła mnie wcale. Owszem, szare komórki wysilić się da, ale oprawa tego dziełka amatorskich programistów odrzuca niestety od telewizora. Jeden jest plus tego marnego wyglądu – można poczuć się młodszym... Tak na oko o jakieś piętnaście lat, hehehe.
Oczywiście, jeżeli komuś na tym zależy. Zasady są takie – cztery wagi (czyli osiem szalek) oraz kulki o różnej wadze i kolorach. Bile zbieramy podajnikiem z góry i zrzucamy na wybrane przez siebie miejsce. Na miejsce kulki, którą zebraliśmy, spada następna i jedziemy dalej. Oczywiście piłeczki trzeba układać tak, żeby się rozwalały i nabijały nam punkty. Efekt ten uzyskamy poprzez ułożenie minimum trzech piłeczek w poziomie. Oprócz bil zwykłych są też specjalne o różnych efektach – wybuchające, zmieniające kolory, zjadające piłeczki i wiele innych.Jak ktoś lubi ten gatunek i bardzo się nudzi, to może spróbować, a jak znajdzie kumpla o podobnych upodobaniach, to pograją sobie razem.**[Marcellus]**

PSOne
- *Wydawca:* Conspiracy
- *Producent:* Conspiracy
- *Liczba graczy:* 1-2

4.5

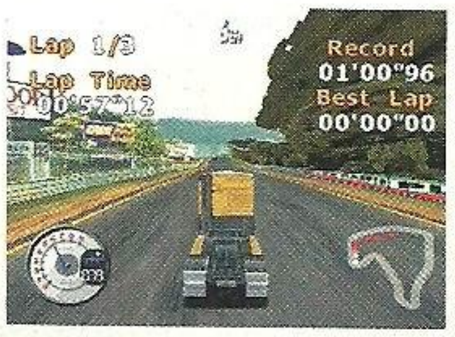
PINK PANTHER: PINKADELIC PURSUIT

Z radością witamy dobrą grę na PlayStation. Pink Panther: Pinkadelic Pursuit doskonale pokazuje, że jeśli ktoś naprawdę chce, to może ze starego PSXa wycisnąć jeszcze trochę mocy. Pantera to wdzięczny bohater na grę i sami przyznacie, że to dziwne, iż dopiero teraz ktoś zdecydował się na umieszczenie Różowego w samodzielnej produkcji. Sprawa wygląda tak: wujkowi naszego bohatera zmarło się. Pantera odziedziczył po nim piękny dom. Wuj był znanym podróżnikiem, a z każdej wyprawy zwoził do swej siedziby najróżniejsze skarby. Różowy naturalnie pragnie odnaleźć spadek. Zadanie nie będzie jednak łatwe: Pantera musi odwiedzić kilka światów, do których wejścia w magiczny sposób zmaterializowały się w domu wuja.
Pal sześć scenariusz, przejdźmy do zabawy. Wbrew pozorom Pink Panther: Pinkadelic Pursuit nie jest prostą dwuwymiarową platformówką. Można śmiało powiedzieć, że to nieskomplikowana przygodówka, naturalnie ze sporym naciskiem na aspekty zręcznościowe. Podczas poszukiwań skarbów trafimy do egipskich piramid, epoki kamienia łupanego, spotkamy gangsterów z lat trzydziestych, a nawet zwiedzimy zamek hrabiego Draculi. Zabawa opiera się głównie na poszukiwaniu przedmiotów i dostarczania ich w odpowiednie miejsce. Jednak słowo „Pursuit" (pościg) w tytule do czegoś zobowiązuje - często bawimy się w

kotka i myszkę z setkami klonów inspektora Clouseau. Na przykład: na statku wycieczkowym, do którego trafiamy na początku, wyjście blokuje jakiś drab. W chmurce nad jego głową pojawia się pieczeń - koleżka jest głodny. Pantera szuka więc sztuki mięsa, a gdy już ją znajduje i zamierza dostarczyć drabowi, okazuje się, iż kelnerem pilnującym stolika jest inspektor! Zaczyna się wyścig; jeśli inspektor dorwie Różowego, zabiera pieczeń. Zabawna sprawa. Dodatkowo, Pantera umie sprytnie chować się na tysiące różnych sposobów. Na przykład zwinąć w koło ratunkowe, obok którego przebiegnie mało spostrzegawczy inspektor.
Levele, w których Pantera zbiera śmieciuszki to jednak nie wszystko. Oprócz nich pojawiają się także zabawy z jazdą na przeróżnych przedmiotach czy wehikułach (jak choćby wrotki, na których Pantera zasuwa po szynach), a także potyczki z bossami. Jak widzicie, przekrój zabawy wygląda całkiem zachęcająco.
Do PP: PP zachęca także grafika. Staranna, dopieszczona oprawa to dziś rzadkość w pozycjach na PSone, ale akurat ta pozycja może poszczycić się wzorowym wykonaniem.
Wyświetlana w wysokiej rozdzielczości grafika nie składa się może z milionów obiektów, jednak sposób dobrania kolorów, czy cieniowanie niektórych miejsc powodują, że doskonale spełnia swoją rolę. Naturalnie wszystkie postacie są porządnie animowane, nie ma także spowolnień. I o to chodzi. Muzyka i dźwięki przyjemnie budują nastrój do zabawy.
Pink Panther: Pinkadelic Pursuit to jedna z dwóch gier, które możemy w tym miesiącu zarekomendować posiadaczom PSone. Co ciekawe - zarówno PP:PP jak i CT Special Forces pochodzą z Francji. Czyżby to stamtąd miało nadejść nowe, zdolne pokolenie twórców gier? Zobaczymy. **[Gulash]**

PSOne
- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami
- *Liczba graczy:* 1-2

7.1



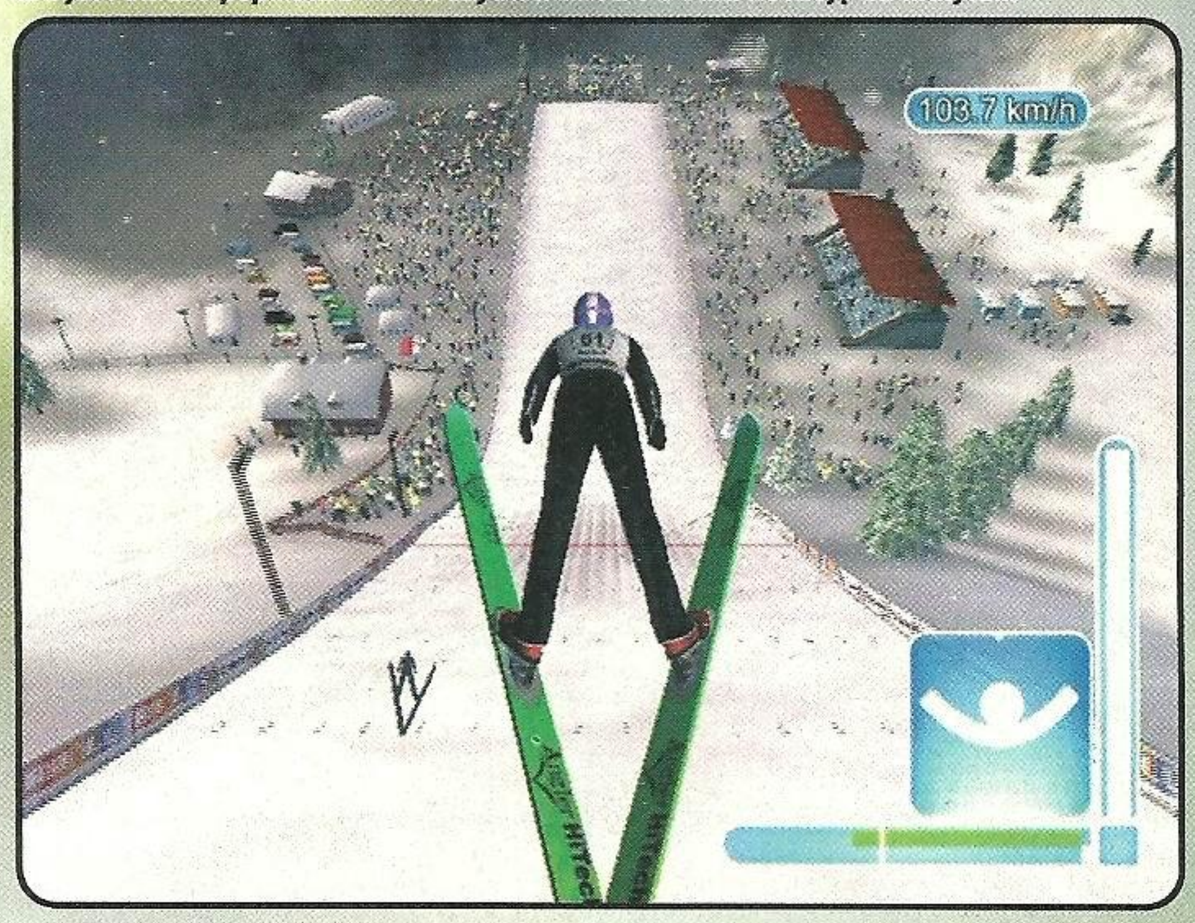
TRUCK RACING

Żal ściska cztery litery, gdy trzeba grać w takie tytuły. Naprawdę nie wiem, co napisać- Truck Racing to kolejna z długiej serii porażek wyścigowych firmowanych przez Midas. Były już motocykle, były samochody, przyszedł czas na ciężarówki. Schemat ten sam – żadnych trybów gry oprócz pojedynczego wyścigu, żadnych sekretów czy bonusów. Jest osiem tras, na każdej do przejechania trzy okrążenia – jeden wyścig trwa około 6 minut, więc całość - jak ktoś się uprze - można skończyć w około godzinę. Może więcej, bo trzeba długo i często oglądać napis loading. Coś jeszcze? Raczej nie – model ciężarówki jest tylko jeden i nic o nim nie wiadomo, można sobie jednak zmienić lakier. Trudność? Żadna. Wyzwanie? Pomyłka, nie ten adres. Grafika? Piksele wielkości cegieł atakują nieustannie ekran i istnieje obawa, że go rozbiją. Dźwięk i muzyka? Taaa, jak ktoś jest głuchy to będzie mu się podobało. Sterowanie? Zabawne, ale to śmiech przez łzy. Realizm? Nie rozumiem pytania... Podsumowanie? Dajcie mi święty spokój! **[Marcellus]**

PSOne
- *Wydawca:* Midas
- *Producent:* Midas
- *Liczba graczy:* 1

1.2

Tak naprawdę są to słynne „Skoki Narciarskie 2003" - tyle, że na PlayStation 2. Gra jest bardzo popularna wśród użytkowników PC i ma licencję na Małysza!



RTL Skispringen 2003

Skoki narciarskie to nasz „nowy" sport narodowy i w sezonie zimowym prawie wszyscy ekscytują się skokami Adama M. A że można na tym trochę zarobić, to i gra powstała. Jedyna.

Wszyscy wiemy, na czym polegają skoki narciarskie – trzeba ruszyć, rozpędzić się, odbić, poszybować i wylądować. Proste. Taka jest też sama gra, choć trzeba powiedzieć, że naprawdę potrafi wciągnąć i gdy załapie się już niuanse sterowania, to można grać, grać i grać. Ale o tym później.

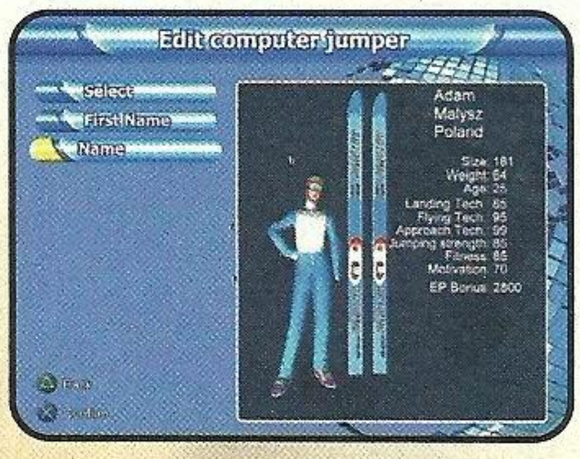
Najważniejszym trybem jest kariera – dopóki nie wytrenujemy sobie porządnego skoczka, nie mamy czego szukać w innych trybach. A to dlatego, że prawdziwi skoczkowie (choć z poprzekręcanymi nazwiskami) są niedostępni – można skakać tylko stworzonymi przez siebie zawodnikami lub tymi wymyślonymi przez twórców gry. Kariera jest długa i zaczyna się oczywiście od zera, w lidze amatorów, gdzie wprawdzie każdy umie skoczyć, ale już nie każdy potrafi wylądować. Wraz z wygranymi konkursami nasz zawodnik zdobywa doświadczenie i pieniądze, za kasę kupuje sprzęt i wynajmuje trenerów i specjalistów od smarowania nart i tak dalej. Tak naprawdę jednak wszystko kręci się tutaj wokół kasy i współczuję skoczkom, jeżeli co chwilę napotykają takie problemy, jak mój zawodnik. Kasy zarabia mało, wydatki duże (stary sprzęt rozpadł się po kolejnym glebnięciu o ziemię), a gra wspaniałomyślnie postanowiła pozbawić go tych nędznych ochłapów, które sponsorzy nazywają pieniędzmi. Było tak – po jednym z konkursów dostałem informację, że mój księgowy ulotnił się ośmioma tysiącami euro (to dużo więcej niż zarabia się na wygranym konkursie), a jakby tego było mało, trzy konkursy później kolejny księgowy ulotnił się z taką samą ilością floty (spisek jakiś czy co?). Zresztą gra ogólnie jest złośliwa – gdy za ciężką kasę wynajmiemy dobrego trenera, to możemy być pewni, że gdy tylko odejdzie, nasz skoczek niespodziewanie odwali akcję, która obniży jego z trudem wytrenowane zdolności – jak choćby wypadek motocyklowy. Mój pupil potrafi mieć takie „przypadki" po trzy razy na sezon. No i oprócz tego gra faworyzuje Hannawalda – wygrywa prawie każde zawody, Małysz zazwyczaj jest drugi, a Schmitt trzeci – czasami można się pomiędzy nich wcisnąć, ale wygranie zawodów jest naprawdę trudne, Hanni i tak skoczy najdalej... Cóż, w końcu grę robili Niemcy, gdyby nasi ją przygotowywali, to Sven nie kwalifikowałby się nawet do trzydziestki.

Jedno mogę rzec z całą pewnością – RTL Skispringen 2003 jest naprawdę wciągającą grą. Gdy opanujemy zasady i zaczniemy mieć więcej udanych lądowań niż upadków szybko docenimy jej głębię. Niby jest prosto – najpierw startujemy z belki, potem lewą gałką utrzymujemy zawodnika pośrodku torów, następnie ustalamy siłę i moment odbicia jednym klawiszem, wychylamy gałkę do tyłu by przybrać pozycję V, sterujemy nią na boki gdy nas znosi, tuż przed lądowaniem wypychamy do przodu i naciskamy klawisz. Całe sterowanie to jedna gałka i jeden klawisz, a zabawy z tym naprawdę całe mnóstwo. Główna w tym zasługa skoczni, które choć nie odwzorowują idealnie swych pierwowzorów (różnią się krajobrazy i drobne szczegóły), to w jednym są dokładne – charakterystyki skoczni są bardzo różne, niemal każda jest inna i trzeba je dobrze poznać, zanim zacznie się wygrywać. Na przykład mamucia skocznia w Planicy jest moim sennym koszmarem – wystarczy mały błąd i zawodnik nie przeleci nawet za bulę – zupełnie jak w rzeczywistości, tam zawodnicy niemal szorują końcówkami nart o bulę, aby dopiero za nią odlecieć na wielką odległość. Różnice pomiędzy skoczniami pogłębia różne ustawienie kamer na każdej z nich – czasami kamera jest idealnie za plecami, czasami trochę po skosie u góry lub u dołu. Trochę to oczywiście drażni, ale cel uświęcił środek – dzięki temu prostemu zabiegowi,

niektóre skocznie nam „leżą", a inne nie. O grafice czy dźwięku nie ma się co rozpisywać – grafika jest prosta, ale skuteczna, pokazuje dokładnie to co trzeba i nic więcej, a zresztą rzadko kiedy ogląda się widoki. Całą uwagę pochłania bowiem utrzymanie dobrej pozycji w locie i bezpieczne lądowanie. Z dźwiękiem jest gorzej – komentator jest tak ograniczony, że powtarza się po 50 razy podczas jednego konkursu (gdy zechcemy obejrzeć wszystkich startujących), a kibice są zbyt cisi. Reszta odgłosów to śnieg pod nartami, szum wiatru i czasami łupnięcie o glebę. Nic więcej. Oprawa jest naprawdę skromna, ale co z tego skoro gra wciągnęła mnie jak odkurzacz i nie odpuściła przez kilkanaście ładnych godzin... Godzin bardzo nocnych należałoby dodać.

Marcellus

Brak licencji nie przeszkodził autorom gry zmienić jednej literki w nazwisku naszego najpopularniejszego sportowca. Stąd Adam Malusz.



PlayStation 2

Adam king! Fajna, wciągająca zabawa w skoki.

- *Wydawca: -*
- *Producent: -*
- *Liczba graczy: 1*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.1

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

Primal

W czasach imperializmu kolonialnego Anglosasi byli święcie przekonani o wyższości swej celtyckiej kultury nad innymi państwami i dlatego pewnego razu wymyślili sobie, że wszystkie towary wyprodukowane w Albionie otrzymają metkę „Made in England". Ten prosty zabieg marketingowy służył oczywiście odróżnieniu produktów najwyższej, brytyjskiej jakości od „badziewia" wytwarzanego poza wyspami i angielskimi koloniami.

Mnie ciekawi natomiast, czy w dzisiejszych czasach taka metka przyczepiona do gry video świadczy o czymś więcej, niż tylko o pochodzeniu produktu. Wspominam o tym dlatego, iż Primal to tytuł, który wyszedł spod igły nieprzeciętnych zdolniachów z Cambridge Studio, czyli brytyjskiego oddziału Sony. Moja ciekawość zdaje się być uzasadniona tym bardziej, że owi panowie nieźle namieszali jakiś czas temu, zaskakując wszystkich posiadaczy PSXów maksymalnie wypasionym Medievilem i niewiele gorszym C –12. Co prawda od tamtego czasu słuch o Cambridge Studio zaginął, ale teraz Angole wracają w eskorcie seksownej Jen i nieco mniej seksownego, ale bardzo sympatycznego koleżki o imieniu Scree.

TEN PIERWSZY RAZ

Jeśli pamiętacie preview Primala autorstwa Gulasha, to pewnie już od tamtego numeru Neo+ ostrzycie sobie ząbki na tę grę. Jeśli tak właśnie jest, to witam w klubie! Już wówczas widać było, że gra ma ogromny potencjał, a główne zadanie programistów polegało jedynie na odpowiednim jego wykorzystaniu. Czy się udało? No cóż – i tak, i nie. Ale może po kolei...

Cicha, ambientowa muzyka wspaniale wprowadza w klimat, kiedy na ekranie pojawia się stylowe logo Primala. Palec aż świerzbi aby wcisnąć „iksa" i przejść do właściwej gry, ale jakiś wewnętrzny instynkt każe poczekać jeszcze chwilkę i sprawdzić, czy szef kuchni Cambridge nie przygotował jakiejś smakowitej przekąski przed właściwym daniem. Nagle z głośników atakują gitarowe riffy i ostre uderzenia perkusji, a na ekranie telewizora zaczynają śmigać scenki z samej gry, tworzące teledysk. Genialny teledysk, trzeba dodać! Przyznam się, że taki początek przygody z Primalem, to jak cios obuchem w głowę! Przez chwilę wpatrywałem się jak osłupiały w mojego zasłużonego Samsunga, a gdy tylko clip dobiegł końca, zresetowałem konsolę i odpaliłem go jeszcze raz. Przyznacie chyba sami, że połączenie ostrego, współczesnego rocka z gotyckim fantasy, to niezbyt często spotykana mieszanka w grach video. Tym razem piosenka z teledysku natychmiast wylądowała na dysku mojego kompa i już do końca towarzyszyła mi podczas eksploracji fantastycznego świata Oblivion. Nie każdemu taka muzyka może przypaść do gustu, ale w kombinacji z tak efektownym filmikiem tworzy autentycznie wybuchową mieszankę (wsłuchajcie się w tekst!). To po prostu trzeba zobaczyć! Tak, to nie będzie zwykła gra...

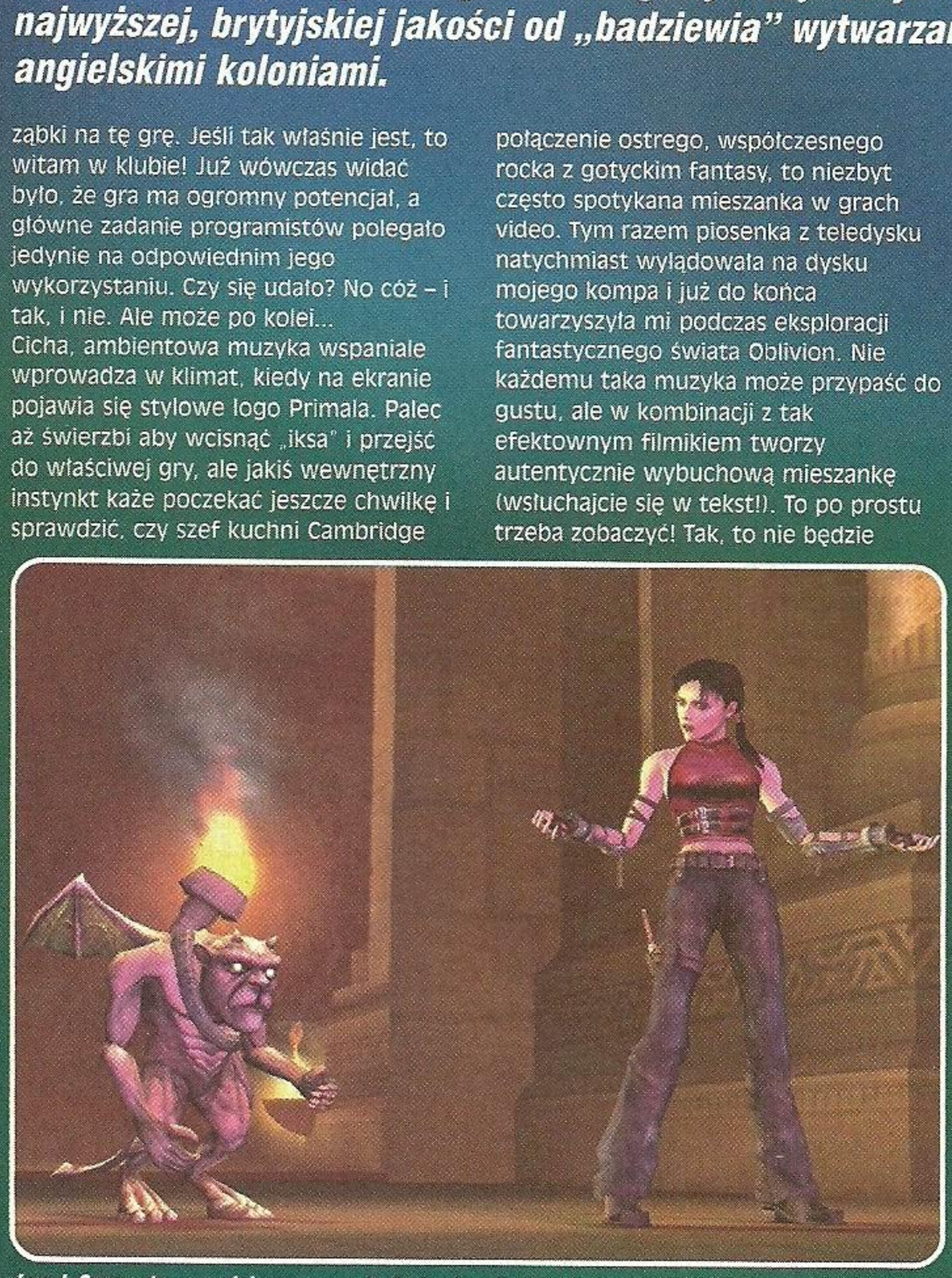
Renderowane intro wprowadzające w realia gry jest spoko, ale w porównaniu do wspomnianego videoclipu wypada raczej blado. Jeszcze tylko krótka scenka w real time i wreszcie przejmujemy kontrolę nad dosyć egzotyczna parą bohaterów. Pierwszy kontakt z Primalem jest więc megapozytywny! Nic tak dobrze nie zachęca do gry jak fachowy teledysk oraz solidne intro. Także widok pierwszej planszy w samej grze napawa entuzjazmem i udowadnia swym pięknem, że mamy do czynienia z produktem z górnej półki. Innymi słowy, od samego początku gra oczarowuje swą magią i nie pozwala oderwać się od konsoli nawet na moment. Szkoda tylko, że później czary przestają działać, a kilka poważnych niedoróbek skutecznie przerywa ten sen na jawie i obnaża największe wady Primala.

FALLING INTO OBLIVION

To co cenię najbardziej w grach przygodowych, czyli fabuła, jest tu na szczęście zaletą, a nie wadą. Chłopaki z Cambridge Studio wybrali niezwykle oryginalne rozwiązanie i zamiast zmuszać mnie do tradycyjnego ratowania świata postanowili, że podczas swej wędrówki uratuję... Dwa światy. No dobrze, może to nie było zbyt oryginalne, ale zapewniam, że dalej jest już znacznie lepiej. W każdym bądź razie cała sprawa kręci się wokół „niefajnych" uczynków Abbadona , któremu znudziła się wieczna harmonia pomiędzy dobrem, a złem na świecie. Postanowił on nieco pomóc wadze przechylić się na stronę sił ciemności. Na nieszczęście Abbadona i jemu podobnych, zawsze znajdzie się ktoś, kto za punkt honoru postawi sobie walkę o dobro i sprawiedliwość. Tutaj jest to Arella, która nie może sobie jednak poradzić w walce przeciwko Abbadonowi i wysyła swojego sługę, Scree, na poszukiwanie sprzymierzeńców. Scree opuszcza swój świat zwany Oblivion i przenosi się do naszej szarej rzeczywistości 21 wieku, gdzie znajduje sojuszniczkę w postaci Jen, a raczej jej ciała astralnego. Jen jest gotowa nieść pomoc tym bardziej, że jeden ze sługusów Abbadona uprowadził jej chłopaka, a ją samą nieźle poturbował. Scree tłumaczy nowej towarzyszce broni ogólny plan działania, po czym zabiera ją z naszego świata (Mortalis) do rodzimego Oblivion. Cała akcja gry ma więc miejsce w fantastycznym uniwersum podzielonym na cztery całkowicie różne krainy: Solum, Aquis, Aetha i Volca.

Historyjka jaka jest, każdy widzi. Na pierwszy rzut oka to naprawdę nic specjalnego, ale poczekajcie tylko, aż dane Wam będzie pozwiedzać Oblivion i zagłębić się w niuanse scenariusza. Nadeszły czasy, w których niezwykle trudno jest wymyślić jakąś oryginalną opowieść, trzymającą się kupy i jednocześnie potrafiącą wzbudzić autentyczną ciekawość w odbiorcy. Niemniej jednak w przypadku Primala udało się tego dokonać i z pewnością doceni to każdy, kto z grą spędzi odrobinę więcej czasu niż dwie godziny. Ja w każdym bądź razie umierałem z

Autorzy gry nie zaprzeczają, że przy projektowaniu jej świata wzorowali się na filmach Tima Burtona. Tylko popatrzcie!



Jen i Scree to przedziwna para bohaterów. Fantastyczny, głęboki głos rzygacza może przyprawić o ciarki w krzyżu. Szczególnie, jeśli gdzieś tam stoi subwoofer.

Jen ma ciekawe tatuaże na pleacah. Być może znajdzie się jakiś kozak, który odtworzy ten obraz na swojej skórze? Jeśli tak - przyślijcie fotkę.

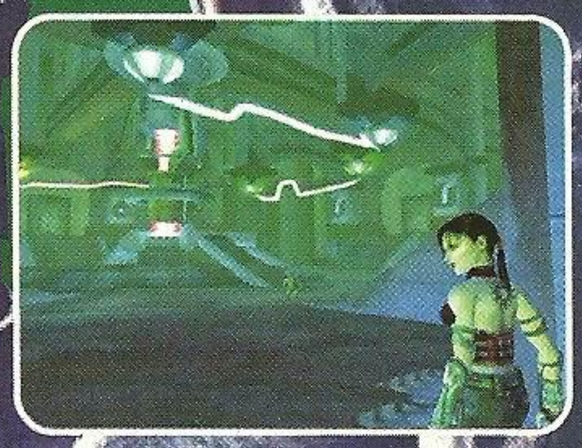
ciekawości, aby dowiedzieć się kim w rzeczywistości jest Jen i co z całą sprawą ma wspólnego Lewis. Jest to także zasługą unikalnego klimatu uznanego przez kilku dziennikarzy z zachodu za migoczące światełko w tunelu, które wskaże właściwą drogę innym developerom. O inspiracjach do stworzenia takiego, a nie innego klimatu, możecie przeczytać szerzej w ramce, a ja dodam od siebie tylko, że nie spodziewałem się aż tak mrocznej i pozytywnej zarazem atmosfery w Primalu. Dziwnie to brzmi, nieprawdaż? W końcu jak mroczny klimat może być zarazem pozytywny? W tym wypadku jest to jednak jak najbardziej możliwe! Krainy składające się na Oblivion to przeniesienie do gry realiów prozy gotyckiej, która narodziła się oczywiście w Anglii. Przepis na standardową powieść gotycką, to przede wszystkim mroczny, trudnodostępny zamek, mgła i deszcz, posępne budowle oraz nienaturalnie powyginane drzewa, rzucające upiorne cienie na pogrążoną w mroku okolicę. Nie obejdzie się też bez jednego, albo jeszcze lepiej, kilku trupów dla spotęgowania dramaturgii. Wszystko to umiejętnie wykorzystano w Primalu, ale dodano coś jeszcze. Coś, co rozładowuje napięcie i nie pozwala graczowi poddać się wszechogarniającemu przygnębieniu oraz poczuciu bezradności. Mowa tu oczywiście o nietuzinkowej parze głównych bohaterów, czyli – Jen i Scree!

TWIN SOULS

Takiego duetu już dawno nie uświadczyłem w żadnej grze, z jaką miałem przyjemność obcować. Obie postacie wspaniale się uzupełniają pod względem charakteru oraz osobowości, co nieraz prowadzi do niezwykle zabawnych sytuacji i skutecznie rozładowuje stres związany z przebywaniem w niegościnnych i mrocznych krainach Oblivion. Scree to gargulec, taka krępa i antypatyczna kreatura, która w naszym wyobrażeniu przesiaduje zazwyczaj na gzymsach starych budynków i w bezruchu obserwuje otaczający ją świat. Scree ma jednak ważną misję do spełnienia i zamiast lenić się na jakimś średniowiecznym zamczysku rusza ratować świat. Z dwójki bohaterów, to właśnie on poważnie podchodzi do sprawy i wykazuje spore zaangażowanie w całą historię. Z kolei Jen, młoda i kształtna dziewczyna odziana w obcisłe skóry i setki pasków, prezentuje typowe nastawienie do zaistniałej sytuacji, charakterystyczne chyba dla każdej młodej panienki przeniesionej nagle do innego świata celem ratowania go od zagłady. W niemalże każdym przerywniku Jen raczy nas jakimś zjadliwym komentarzem, czy pełną humoru uwagą wyrażającą jej sceptyczną opinię na temat realiów Oblivion. Co ważne, wszystkie te komentarze oraz utarczki słowne ze Scree absolutnie nie odbijają się negatywnie na klimacie gry. Wręcz przeciwnie – nadają mu specyficzny, nieco absurdalny charakter, który, moim zdaniem, jest tu jak najbardziej na miejscu. Mam nadzieję, że Wam również obie te postacie zapadną głęboko w pamięć i sprawią, iż przygoda z Primalem będzie niezapomnianym przeżyciem. Do głównych bohaterów i ich unikalnych zdolności jeszcze za chwilę wrócę, ale żeby recenzenckiej tradycji stało się zadość, wypada teraz skreślić parę słów o typie rozgrywki oferowanym przez Primala.

UPS AND DOWNS

W swym pierwotnym założeniu, gra Cambridge Studio to typowy tpp, a cechą odróżniającą ją od innych produkcji tego typu ma być swobodne sterowanie dwoma postaciami. Omawianego tytułu nie można jednoznacznie zakwalifikowany do jakiejś kategorii. Nie uświadczymy tu nacisku na walkę, eksplorację, czy rozwiązywanie zagadek, gdyż proporcje pomiędzy wszystkimi tymi elementami zdają się być fachowo wypośrodkowane przez autorów. To dobrze – dzięki temu gra nie nuży i zapewnia dobrą zabawę na długie godziny. W każdym z dostępnych światów jest jakieś główne zadanie, którego wykonanie przywrócić ma równowagę pomiędzy dobrem i złem zarówno w Mortalis, jak i Oblivion. Najczęściej zadanie to opiera się na rozwikłaniu jakiejś podstępnej intrygi, którą opracował Abbadon w swym skalanym siłami zła umyśle. Oczywiście każde z nich składa się z kilkunastu subquestów do wykonania w poszczególnych krainach. Chociaż



misje są w miarę ciekawe, to nie porażają oryginalnością. Zazwyczaj trzeba komuś pomóc, coś przynieść, jeszcze coś innego przesunąć, albo gdzieś się zakraść. Standard, ale w najlepszym wydaniu. Jako że świat Oblivion to dziesiątki rozległych i zaprojektowanych z pomysłem lokacji, leżących często bardzo daleko od siebie, autorzy ułatwili naszej bohaterskiej parze wędrówkę umieszczając gdzieniegdzie specjalne portale, zwane tutaj RiftGate. Dzięki nim można bez konieczności mozolnej wędrówki po starych lokacjach przenosić się w kluczowe dla fabuły miejsca. Nawigację w tym wrogim świecie ułatwia także plik przejrzystych map noszonych przez Scree. W dowolnym momencie można wskoczyć do menu i sprawdzić, gdzie dokładnie się znajdujemy. Jak już mówiłem, są cztery zupełnie odmienne krainy, w których zmienia się dość znacząco sposób gry. W zasadzie wszędzie trzeba walczyć, eksplorować i rozmawiać z napotkanymi postaciami, ale nieco inaczej będzie to

wyglądać np. w podwodnym świecie, czy w siedemnastowiecznym miasteczku. Tam receptą na sukces jest efektywne użycie różnych umiejętności oferowanych przez cztery demoniczne wcielenia, w które może transformować się Jen. W każdej formie Jen musi umieć radzić sobie z napierającymi wrogami. Dzięki prezentowi od gargulca w postaci pary magicznych rękawic, Jen może odpalać kilkuciosowe komba masakrujące każdego, kto wejdzie jej w drogę.

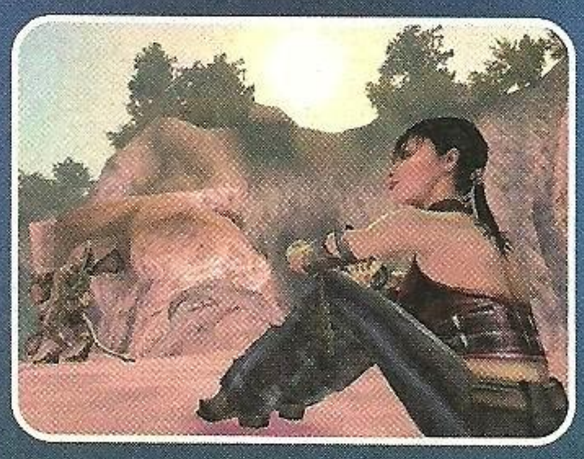
System walki na początku ma tyle samo wad co zalet, z tym, że w miarę postępów w grze, to wady zaczynają brać górę. Jen wchodzi w tryb walki tylko jeśli w pobliżu znajdują się jacyś adwersarze, a opuścić go może dopiero po rozprawieniu się z ostatnim wrogiem. To trochę niewygodne rozwiązanie, biorąc pod uwagę fakt, że często przyjdzie nam się zmagać z kilkoma przeciwnikami jednocześnie i wąski pasek energii jakim dysponuje Jen nie zawsze wtedy wystarcza. Możemy wówczas spróbować przejąć siły witalne od Scree, chociaż robienie tego w czasie potyczki pozostawia nas na łasce przeciwnika. Cele zmieniamy wciskając iksa, a ataki odpalamy R2 i L2. Jest jeszcze blok, parowanie ciosów i kilka brutalnych ciosów kończących, które powinny się spodobać wszystkim fanom MK. Z czasem Jen nauczy się też posługiwać pejczem, co jeszcze bardziej zwiększa jej potencjał bojowy i znajduje przełożenie na większą widowiskowość

Momentami wszystko to przypomina: „Alicję w krainie czarów", a raczej sequel - hardcore'owe „...po drugiej stronie lustra".

walk. Pozostając w temacie walki, nie mogę pominąć milczeniem zachowania przeciwników, które momentami jest po prostu zwyczajnie niedopracowane. Zdarzają się momenty, kiedy Jen obskoczy chmara adwersarzy, atakujących z każdej strony. Trudno wtedy cokolwiek zrobić, gdyż ciosy zadawane od tyłu oszałamiają bohaterkę, a wówczas nawet blok czy parowanie nie jest w stanie pomóc. W takich sytuacjach pasek naszej energii drastycznie spada i naprawdę trudno jest cokolwiek zrobić. W innych sytuacjach wrogowie zachowują się tak, jakby intruza w postaci Jen w ogóle nie dostrzegali. Możesz do nich podchodzić, trącać, wręcz żebrać o walkę, a oni nawet nie spojrzą na natrętną dziewczynę. Jeżeli laska typu Jen nie wywiera na nich żadnego wrażenia, to może są po prostu trochę „inni". Nie wiem, ale skoro nad tą grą programiści pracowali prawie trzy lata, to takie sytuacje na pewno nie powinny mieć miejsca. Zanim do tego przejdę, jeszcze parę słów o naszym bohaterskim tandemie.

TEAMWORK

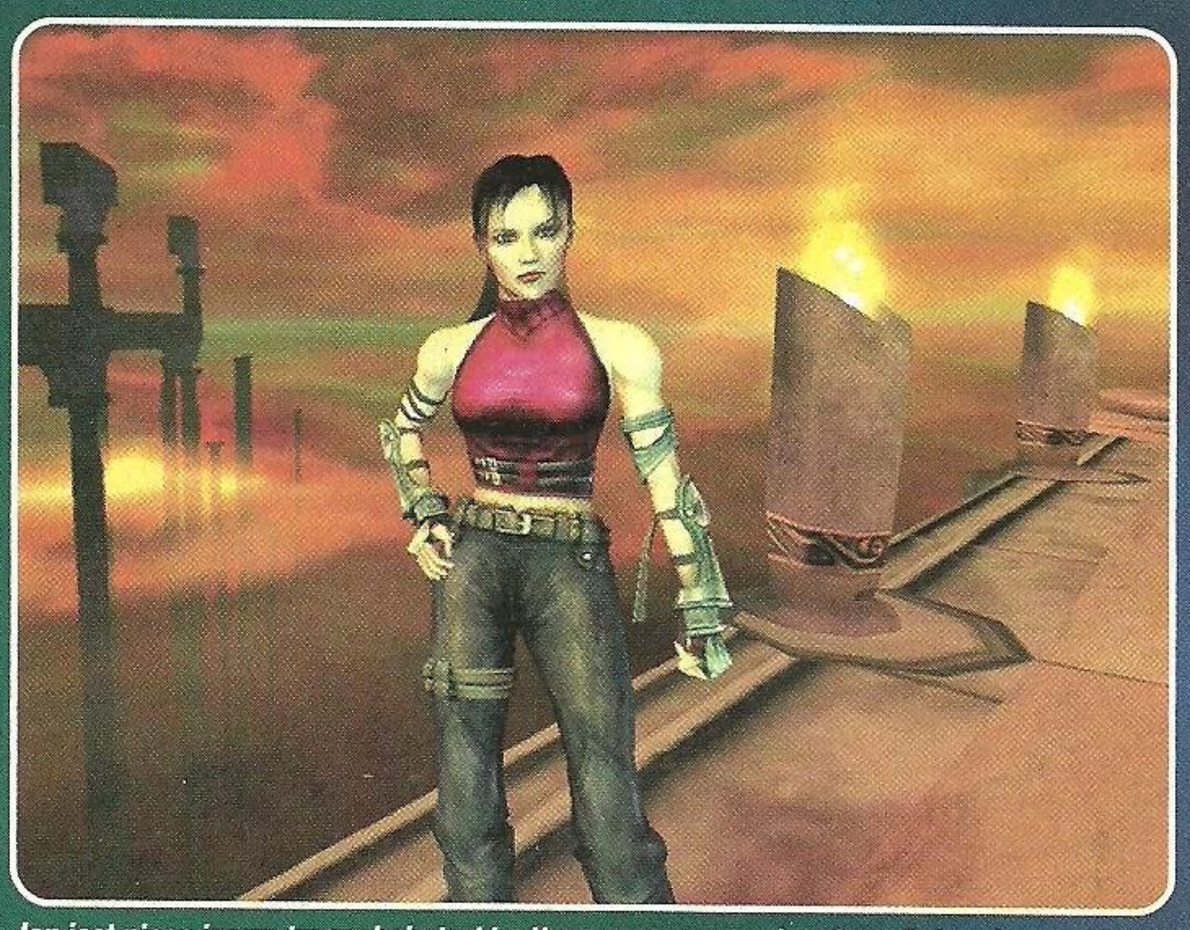
Gdyby nie zależności jakie istnieją pomiędzy Scree i Jen, Primal nie różniłby się znacznie od innych dobrych gier z gatunku tpp. A tak, współpraca do jakiej zmuszona jest ta para, wnosi powiew świeżości do gry i stanowi o jej niekłamanej oryginalności w wielu aspektach. Otóż postać możemy dowolnie zmieniać prawie w każdej chwili poprzez wciśnięcie Select. Jeśli sterujemy Jen, to Scree będzie posłusznie szedł ślad w ślad za naszą heroiną i odwrotnie – jeżeli właśnie penetrujemy planszę jako Scree, to Jen podąży za biegającą skamieliną. Naturalnie system ten umożliwia wykorzystanie indywidualnych zdolności obojga postaci. Scree dostanie się do trudnodostępnych miejscówek pełzając wzdłuż kamiennych murów, a Jen - wykorzystując wysoki skok, dostępny dla niej w jednej z demonicznych form. Inny przykład to zdolność Jen, dzięki której dziewczyna staje się niewidoczna i może ukrywać się przed oczami wroga, albo umiejętność Scree do przejmowania kontroli nad majestatycznymi posągami wykonanymi z kamienia. To przyda się przy otwieraniu ogromnych krat, czy w walce przeciwko potężniejszym oponentom. Przykłady można mnożyć w nieskończoność, ale w skrócie chodzi o to, że bez kooperacji pomiędzy bohaterami nie da się przejść Primala. Poza tym, Scree to swego rodzaju „akumulator" przechowujący energię życiową dla Jen. Po każdej walce dziewczyna jest w stanie podreperować swój stan zdrowia poprzez zasysanie tejże energii z ciała Scree. Dlatego ważnym jest, aby gargulec zawsze absorbował siłę z pokonanych przeciwników i pochłaniał kamienie mocy, porozrzucane po krainach. Problem stanowi tutaj fakt, że o ile pomysł był naprawdę przedni, to jego realizacja wypadła co najwyżej dobrze. Nie zrozumcie mnie źle – sama współpraca pomiędzy Scree i Jen jest



MODERN FANTASY

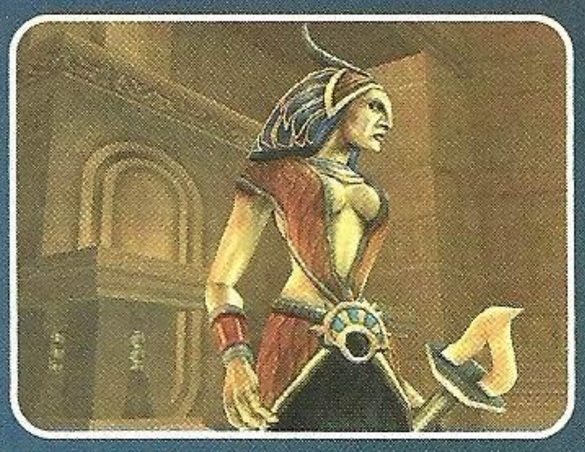
„Przy produkcji Primala czerpaliśmy inspirację nie tylko z książek i filmów, ale także z uznanych dzieł sztuki. Przede wszystkim cała nasza ekipa wzorowała się na filmach Tima Burtona. W zasadzie to już przy kodowaniu Medievila niektórzy dostrzegali niebagatelny wpływ tego artysty na naszą pracę, ale osobiście nie widzę w tym nic złego. Do klimatu Primala przyczynił się też film Sleepy Hollow, który wchodził właśnie na ekrany kin, kiedy zaczynaliśmy prace nad projektem. Ów obraz miał w sobie ten rodzaj mroku i klimat, jaki chcieliśmy zawrzeć w grze. Jeśli chodzi o same projekty postaci i krain, to końcowy efekt naszych starań w dużej mierze zawdzięczamy twórczości Broma, którego prace wnikliwie studiowaliśmy. Nie mogę też nie wspomnieć o Albrechcie Durerze. Jego drzeworyty i szkice charakteryzuje bardzo ciężki styl, który działa na wyobraźnię odbiorcy. Główną inspiracją były jednak seriale telewizyjne pokroju Buffy, czy Angel. To właśnie one przyczyniły się w dużym stopniu do wyglądu i osobowości Jen". – Mark Gibbons, Główny Artysta

„Modern Fantasy to dziwna nazwa dla Primala. Ja optowałabym raczej za czymś w stylu Horror Fantasy lub Dark Fantasy. Nasza gra ma w sobie coś z dzieł Clive'a Barkera, którego dorobek artystyczny to klasyka nurtu Dark Fantasy. Takie połączenie elementów naszej rzeczywistości z fantasy i odrobiną horroru to klasa sama w sobie. Co więcej, przy opracowywaniu poszczególnych krain nie mogliśmy oprzeć się zawarciu kilku analogii do czterech różnych talii Tarota. To przecież bardzo ciekawe, aczkolwiek nietypowe, źródło inspiracji, ale cała ta tajemnicza otoczka wokół Tarota świetnie pasowała do atmosfery gry. Zresztą karty Tarota stanowią jeden z bonusowych elementów Primala." – Katie Lea – Główny Projektant

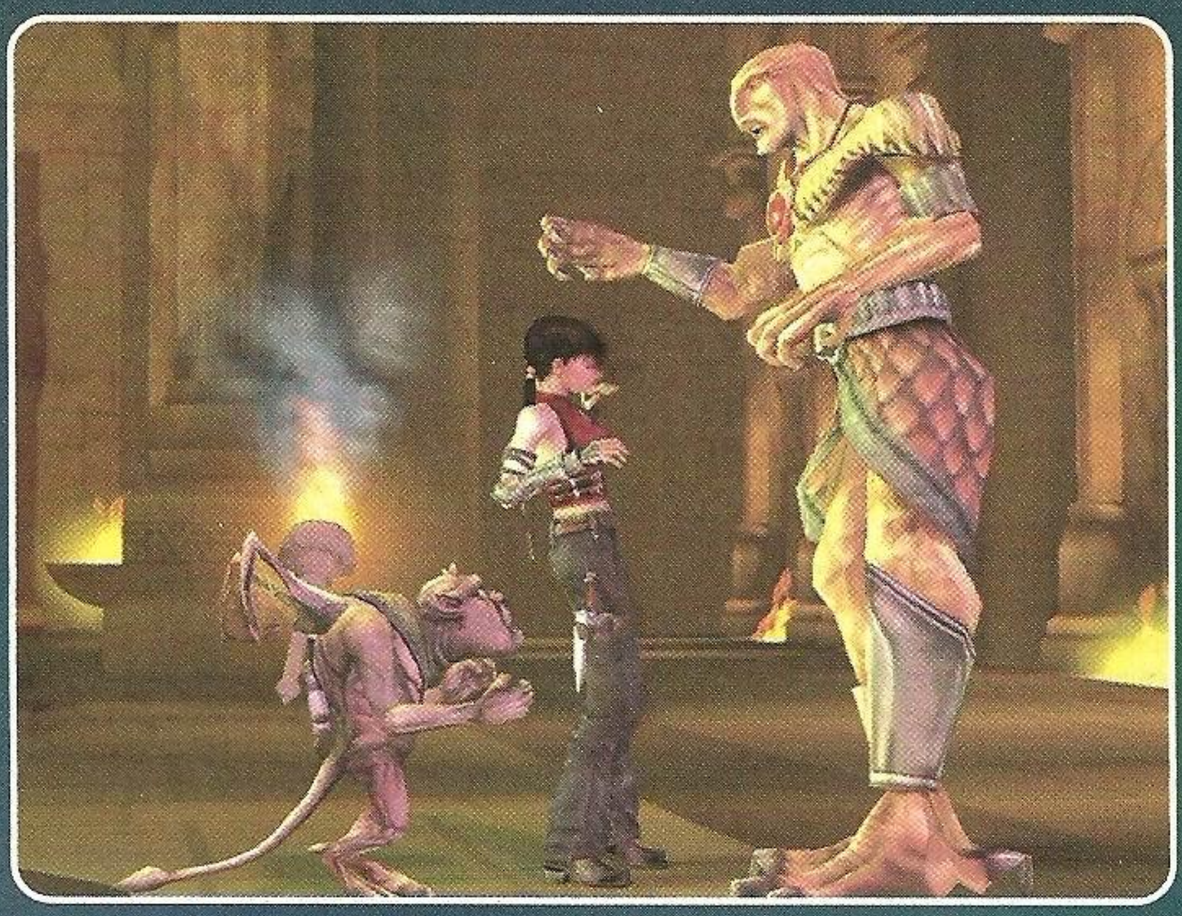


Jen jest nieco innym typem bohaterki, niż przepompowane heroiny z fighterów, czy choćby nieśmiertelna Lara Croft. Do nas przemawia bardziej.

więcej niż przyzwoita, ale częste „niezrozumienia" pomiędzy człowiekiem i kawałkiem żyjącego kamienia doprowadzają do frustracji. Często zdarzy się tak, że kiedy doprowadziliśmy Jen w jakieś miejsce i zmieniamy się na Scree, aby ten pokonał przeszkodę w inny sposób, po dojściu na miejsce nie ma tam już naszej demonicznej koleżanki. Okazuje się, że zaraz po zmianie na gargulca dziewczyna pobiegła



do swego karłowatego przyjaciela. Ech, takie coś potrafi nieźle wkurzyć. Poza tym wszystko jest w porządku – Scree nosi za nami pochodnię rozświetlając mroki Oblivion i zawsze służy radą, jeśli zatniemy się w jakimś miejscu. Dla mnie takie rozwiązania zarządzają!



„ – No dalej, kobieto, pociągnij go za wisior" „CO? Sam sobie pociągnij, rzygaczu", „Jen, ja nie żartuję, drzwi otworzą się tylko wtedy".

IN LOVE WITH THE DEVIL

Wspaniałe pierwsze wrażenie jest bez wątpienia w znaczącym stopniu zasługą fenomenalnej grafiki, jaką obdarowali swój produkt wyspiarze (jest opcja 50/60 Hz i Progressive Scan). W zeszłym miesiącu - śliczny Rygar, a teraz - absolutnie olśniewający graficznie Primal. Dobrze wiedzieć, że nie tylko Namco i Konami mają licencję na tworzenie pięknej grafy! A ta obecna w Primalu, to już niemalże sztuka. Czy przesadzę nazywając Primala najpiękniejszą grą dostępną na PS2? Chyba nie. Tutaj wszystko jest najzwyczajniej w świecie przecudowne. Jeśli chodzi o wykonanie, to dosłownie nie mogę się przyczepić do najdrobniejszego szczegółu. Postacie, budynki, woda, niebo, czy chociażby efekty świetlne są tym co nazwalibyśmy ideałem. Sam design środowiska gry w połączeniu z kunsztem wykonania jest wystarczającym powodem, aby wysupłać na tę pozycję długo oszczędzane pieniądze. Mój zachwyt nad oprawą video powiększył jeszcze efekt cieni rzucanych przez postacie, który dla mnie stanowi świadectwo umiejętności albo partactwa grafików. Powiem tylko, że ten efekt bez problemu wygrywa tutaj z analogicznym, jaki zastosowano w DMC, czy ICO (zobaczymy, co pokaże DMC2). W ogóle kolesie odpowiedzialni za grafikę wrzucili chyba do Primala wszystkie możliwe efekty, jakie oferuje czarna skrzynka Sony. Fenomenalna sprawa! Ale, ale, teraz zapowiadana już wcześniej największa wada Primala, która zabiera mu naprawdę sporo punktów w moich oczach. Chodzi mi o silnik gry, który chociaż dobrze radzi sobie z przerzucaniem tysięcy trójkącików tworzących Oblivion, to jednak ma parę dziur, które autorzy zapomnieli najwidoczniej załatać. O sporadycznych zwolnieniach animacji nawet nie wspomnę, bo to pestka przy tak ogromnych i opływających w detale obszarach. Ale błędów przenikania obiektów już nie mogę pominąć milczeniem. Wersja Review zawiesiła się także kilka razy. Trzy lata w produkcji i takie niedopatrzenie? Mam nadzieję, że to właśnie dlatego Primal został opóźniony, a autorzy doszlifują te detale. Żeby jednak zakończyć miłym akcentem,

nadmienię, że muzyka i wszystkie efekty audio w niczym nie ustępują grafice. Nastrojowa muzyka potrafi przeskoczyć czasami w ostry rock, co tylko dodaje egzotyki tej wspaniałej grze. Reszta dźwięków i profesjonalne głosy lektorów dopełniają wizerunku przemyślanego produktu, w który kilkadziesiąt osób włożyło nie tylko swój talent, ale i serce. Całość odtwarzana jest w Dolby ProLogic.

DON'T THINK, BUY!

Było blisko ideału, ale kilka niedopatrzeń i karygodnych błędów skutecznie zaniżyło ostateczną ocenę Primala. Oczywiście to cały czas genialna gra, którą radzę kupić każdemu bez zastanowienia, ale mogło być jeszcze trochę lepiej. Uważam, że długo nie pojawi się żaden na tyle oryginalny tytuł, aby móc zagrozić pozycji Primala, plasującego się w ścisłej czołówce PlayStationowych mega – hitów. Cieszy mnie także fakt, iż tak niesamowita gra może powstać również w Europie, a nie tylko w USA czy Japonii. Dlatego tym bardziej polecam zakup Primala. Nie zawiedziecie się.

Qoora

PRIMAL OPÓŹNIONY!

Gdy przygotowaliśmy ten materiał do druku, nadeszła istotna informacja: premiera Primala została przełożona na początek kwietnia! Podobno producent chciałby coś jeszcze poprawić i doszlifować, a zabrakło mu czasu.

Zdziwieni zapytaliśmy oficjeli Sony czy coś jest nie tak z naszą wersją „review", czyli przeznaczoną do recenzji. Uzyskaliśmy zapewnienia, że wszystko jest w porządku, a także zezwolenie na publikację materiału. Poprawie mają ulec jedynie drobiazgi związane z detekcją kolizji, o których wspominał Qoora. Hmm. No dobra, czemu więc nie? Czytacie ekskluzywną recenzję gry, która ukaże się dopiero za dwa miesiące.

Primal jest doskonale wykonany. Dawno nie widziałem tak znakomitej grafiki w przygodówce, fantastycznych efektów świetlnych, czy zachowania bohaterów. Primal jest także magiczny: design poziomów i postaci naprawdę zasługuje na jakąś nagrodę w kategorii oryginalności. Jest tak, jak powiedział Qoora. Warto zagrać. **[Gulash]**

MediEvil i jego sequel to jedna z ulubionych gier Neo Plus na PSOne. Cieszymy się, że po trzech latach to właśnie Studio Cambridge, autorzy przygód Sir Daniela, dają nam Primala.

Jedna z form Jen pozwala jej na poruszanie się pod wodą. I znowu: design tego świata jest po prostu rewelacyjny.

PlayStation 2

Rewelacyjna grafika, mroczna i klimatyczna przygoda. Killer!

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** SCambridge
- **Liczba graczy:** 1

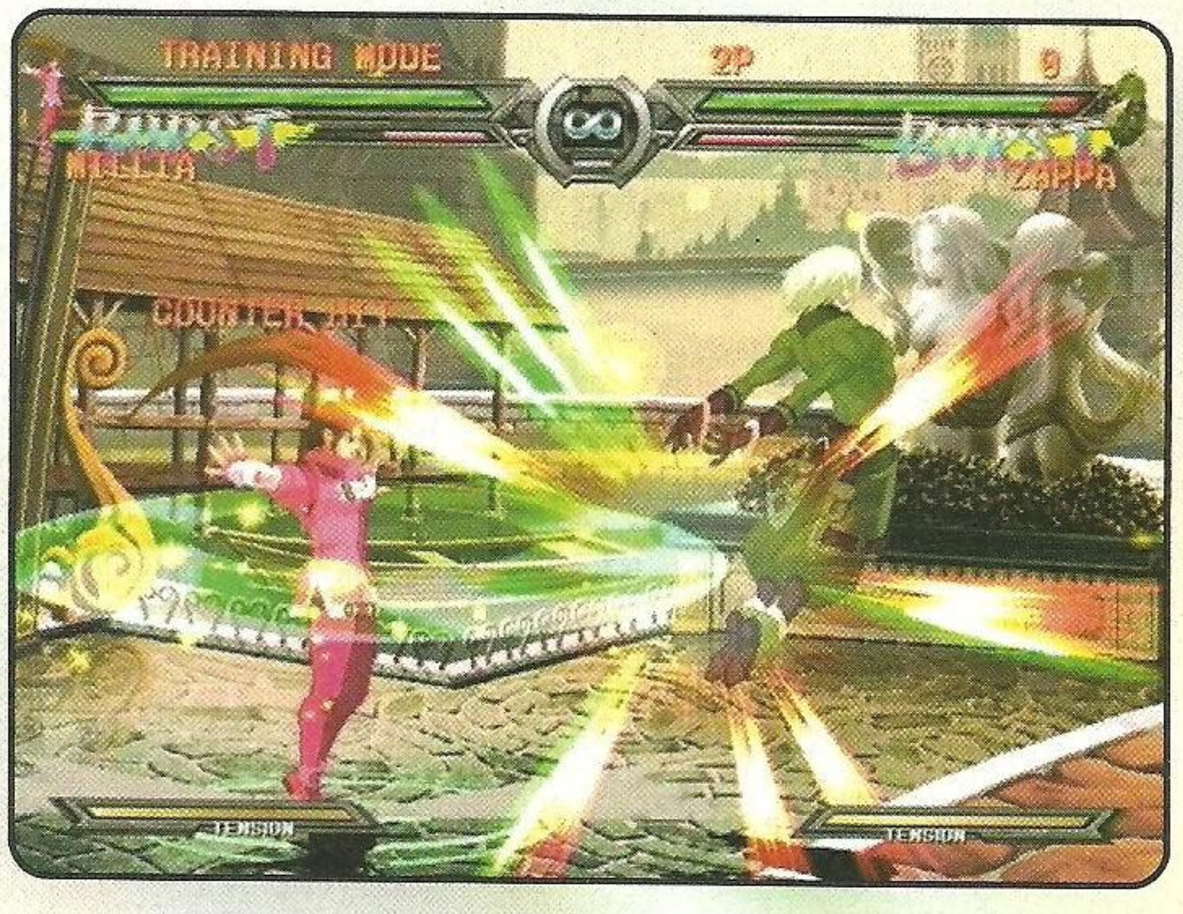
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card Mb

9.1

Guilty Gears XX

Wszystko ma swój początek i koniec. Każda epoka kiedyś przeminie. Wydaje mi się, że Guilty Gear XX jest pierwszą jaskółką zmierzchu bijatyk 2D.



To właśnie Gulity Gear X pokazał, że można wyprodukować fightera 2D z grafiką w wysokiej rozdzielczości. Capcom cały czas nie chce tego zrobić.

Wprowadziłem Was w sentymentalny nastrój, tak? To czas klepnąć po Waszych uroczych twarzyczkach i obudzić ze snu, ponieważ przed Wami najbardziej wykręcony, dziwaczny, egzotyczny fighter na rynku. Mokry od potu pad już spokojnie spoczywa obok konsoli i oto, co mam Wam do powiedzenia...

Bizzare!

Oj, dużo już powiedzieliśmy w N+ o japońskich grach. Ba, znakomita większość softu, który przewija przez nasze łamy jest właśnie tego pochodzenia. Niektóre pozycje są całkiem strawne dla przeciętnego europejskiego gracza, inne już mniej, a jeszcze inne – zupełnie. GG XX plasuje się gdzieś między drugą, a trzecią grupą. Jak żyję (ile to już?), nie widziałem produktu, który autorzy staraliby się aż tak bardzo udziwnić. Nie szukajmy daleko: postacie. Najpierw mój ulubieniec – Faust. Pan z papierową torbą na głowie i kijem z ręku. Jego styl można określić jednym słowem: psychodeliczno-akrobatyczno-pokraczny. przejść pod tyczką. Co raz przywołuje jakieś dziwne zjawy – trzy duchy w kaftanach bezpieczeństwa lub miecz w kształcie przerośniętej żyletki.

Specjalnie do krótkiego opisu wybrałem po jednej postaci ze starej gwardii i z nowego składu, aby ukazać, że developerzy wcale nie spuszczają z tonu, jeśli chodzi o czynnik dziwności. A to tylko początek wyliczanki. Jedźmy dalej.

I-no to czarodziejka z twarzową gitarą u boku. Wygina się w takt swoich riffów, wali z wiosła i od czasu do czasu wyciąga piecyk, aby potraktować wroga nadwyżką decybeli. Testament, to pięknis-fetyszysta dzierżący kosę, którą bynajmniej nie ścina zboża. Dizzy to śliczna anielica, z prawdziwymi skrzydłami i ogonem z... kokardką.

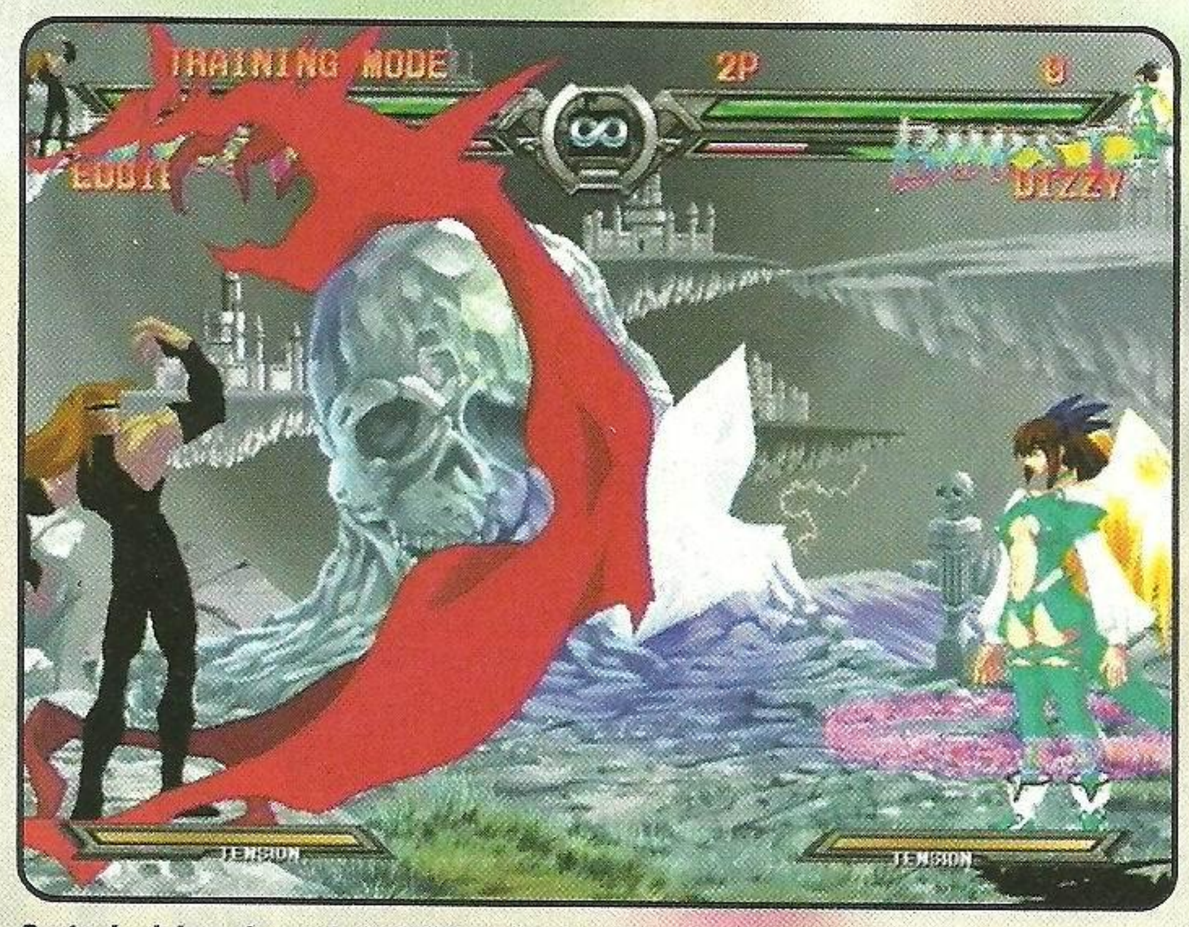
Ech, tylko zacząłem wyliczankę, a już kręci mi się w głowie. Chyba nie wytrzymam do końca. W sumie jest ponad dwudziestu bohaterów. Na szczęście w tej całej gromadzie wykrętasów znalazło się kilka normalniejszych postaci. Choć nie tak do końca, bo kto przy zdrowych zmysłach chciałby walczyć w takich miejscach, jak samo piekło lub skrzydło samolotu.

Damn, co ten gość wyprawia? Brak mi słów... Może więc przejdę od razu do innych.

Zappa. Szczerze mówiąc tym bohaterem interesuję się najmniej. Nie wiem, kim jest i nie chcę wiedzieć. Ale jego po prostu nie da się nie zauważyć, a co za tym idzie – wspomnieć. To taki Voldo Guilty Geara po pobycie w szpitalu dla obłąkanych. Walczy w takiej pozycji, jakby myślał, że ciągle znajduje się na imprezie i właśnie ma

Sequel?

Pierwsze minuty spędzone z GG XX nie były zbyt miłe. Mimo, że czekałem na ten tytuł od pierwszych zwiastunów. Powiedzmy sobie otwarcie, czego zazwyczaj oczekujemy od sequeli hitów. Lepiej, więcej, gęściej? Ale najważniejsze, aby inaczej. Jaki byłby sens włóczyć się po tych samych lokacjach w jakiejkolwiek przygodówce, tylko z inną fabułą? Tu jest podobnie. Duża część rzeczy została żywcem wydarta z części pierwszej i po delikatnym liftingu wsadzona tutaj. Jest tylko kilkoro nowych bohaterów i miejscówek. Reszta już jest dokładnie znana z części pierwszej. Zatem pierwsze wrażenie wyrzucamy od razu do kosza. Ale to jest bijatyka. Takie gry zazwyczaj posiadają drugie dno, zwane systemem walki. I to właśnie na tym polu zmieniło się najwięcej.



Push the limit

Uch, co my tu mamy? Przede wszystkim fajne nazwy: Burst, Dash, Dash Brake, Counters, Stuns, Instant Air Dash. Choć na początku może się wydawać, że nigdy nie odnajdziecie się w tej plątaninie nazw, to po przewertowaniu kilku faq'ów, stu godzinach grania, sytuacja powinna się nieco przejaśnić. Żartuję oczywiście. Jeśli poczujecie klimat, bardzo szybko odnajdziecie się w realiach GG XX i w miarę postępów zaczniecie wymiatać.

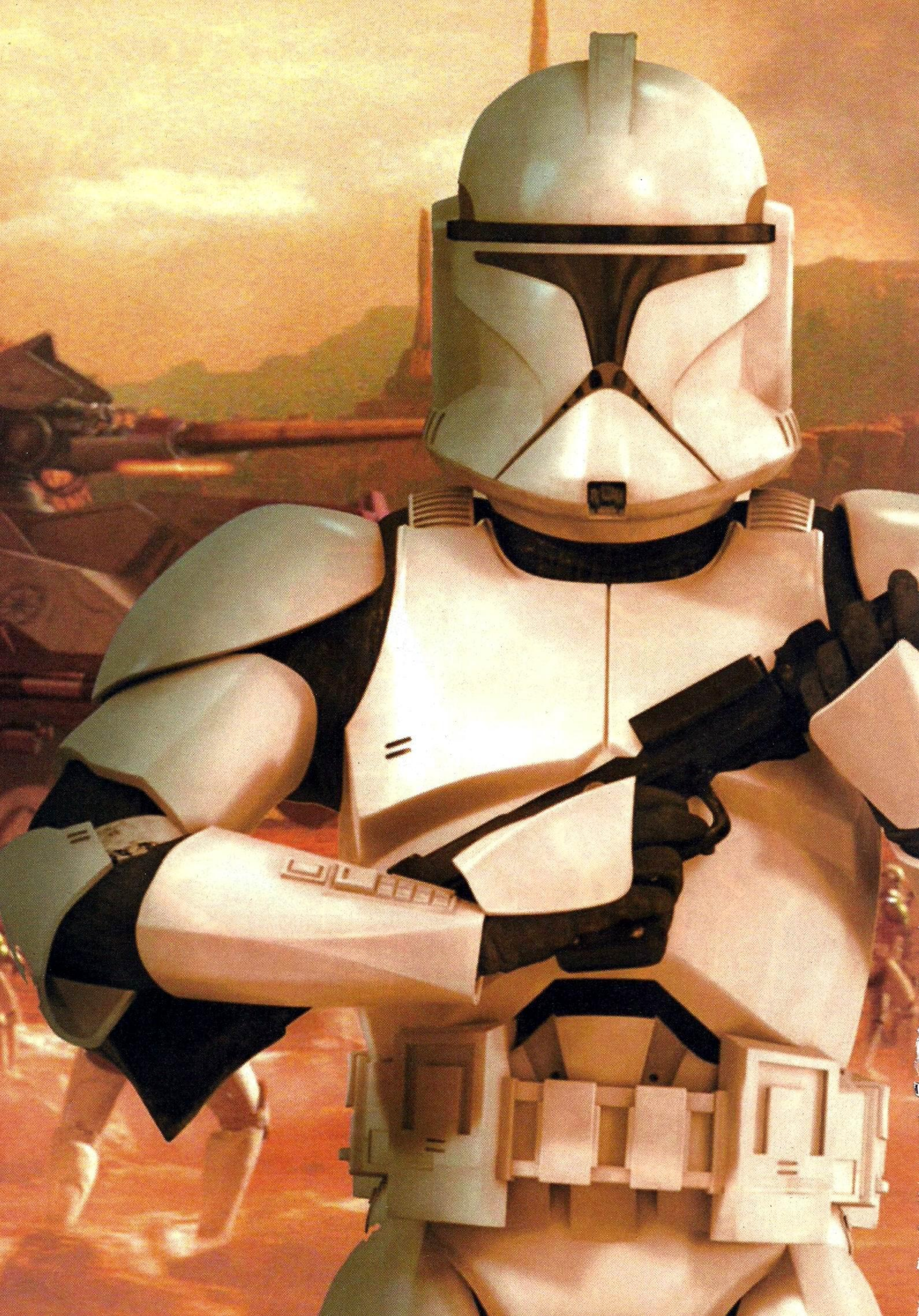
Warto wspomnieć kilka słów o nowościach wsadzonych do systemu walki. Burst to inaczej kombo breaker. Wyobraźcie sobie taką sytuację. Walczycie z naprawdę dobrym przeciwnikiem, który właśnie rozpoczął kilkunastociosowy taniec śmierci. Co robicie? Odpalacie Burst i po kłopocie –

Postacie, ich zachowanie i niektóre ciosy to już „szczyt szczytów" japońskich dziwactw. Myślicie, że Darkstalkers było wykręcone? Bzzzt. GGXX jest sto razy bardziej...

NEO PLUS

MORTAL KOMBAT

DEADLY ALLIANCE



NEO PLUS

STAR WARS®
THE
CLONE WARS™
www.swclonewars.com

LucasArts

przerywacie wiązankę. Haczyk jest w tym, że nie można ciągle używać tej techniki, a tylko wtedy, gdy na ekranie znajduje się odpowiedni napis.
Cancelowanie ciosów zostało utrudnione. Teraz w niektórych przypadkach należy trafić w odpowiednią klatkę animacji, aby sztuka zatrzymania ciosu udała się. Ale to już wyższa szkoła jazdy.
Kolejną fajną nowością jest, zastosowane wcześniej w Virtua Fighterze 4, oszołomienie przeciwnika. Na ekranie pojawia się ikonka wyginającej się gałki, która oznacza zielone światło dla masherów. Wtedy mogą, a nawet muszą wyżyć się na padzie, aby skrócić czas, podczas którego postać będzie dochodzić do siebie.
Heh, ale najbardziej wgniatającą w grunt techniką jest oczywiście natychmiastowa eliminacja wroga, która... Ale to może odłóżmy na inną okazję.
Choć ilość ciosów nie przyprawia o zawrót głowy, to mamy jeszcze przecież różne techniki, kombinowanie, łączenie i odpalanie kombosów, ładowanie barów, żonglowanie wrogiem i wiele, wiele innych czynników. Sprawiają one, że GG XX nie otworzy się od razu przed Wami jak dwustronicowa broszurka. To raczej gigantyczna, kilkusetstronicowa saga, którą można czytać w kółko. A kiedy się skończy, będzie się chciało znowu to przeżywać. GG XX jest zdecydowanie najgłębszą pod względem technik bijatyką 2D, w jaką miałem niekwestionowaną przyjemność grać.

Choose

Nie da się ukryć, że GG XX jest bardzo rozbudowanym tytułem. Co zatem oferuje nam pod względem trybów gry? Pierwszym wypróbowanym będzie z całą pewnością Arcade lub Story – wszyscy doskonale wiemy, o co w nich chodzi. Później warto nabić na widelec Survival, ponieważ to właśnie tu będziecie zdobywać nowe postacie i ich odmienne wersje. Dalej polecam wyjątkowo pyszne danie – Mission Mode, w którym wykonacie kilkadziesiąt różnorodnych zadań.
Jeśli jesteście ciekawi, czym jest M.O.M Mode, już spieszę z wyjaśnieniami. To taka wariacja na temat Survivalu.
Nie powinniście omijać z daleka Training, ponieważ spędzone w nim godziny, na pewno zaprocentują w późniejszych walkach z żywym oponentem. Sami widzicie, że GG XX oferuje niekulawą różnorodność trybów. Ale najważniejsze jest to, że wysiłki są odpowiednio nagradzane bonusami.

Open your eyes

Postacie są od początku do końca ręcznie rysowane. O wysokim poziomie ich wykonania można pisać poematy. Guilty Gear stworzył klasę sam dla siebie. Dość powiedzieć, że oprócz SF III żadna inna dwuwymiarowa bijatyka mu nie dorównuje. A przecież od wyjścia pierwszej części minęło już sporo czasu. Bohaterowie poruszają się genialnie. Poczynając od zwykłego podrygiwania kiedy stoją, poprzez zadawanie ciosów, aż po odpalanie super specjali – absolutnie wszystko zostało doskonale animowane. Świetnie wyszły wszelkie elementy, które nie tylko potrzebują gigantycznych ilości klatek animacji, ale i tej szczypty magii, którą Japończycy dosypują do największych hitów. Przemiany w inne formy, morfowanie części ciała, zmienianie kształtu, przywoływanie pomocników... Miejcie oczy naprawdę szeroko otwarte. Nie warto tego przegapić.
Ekran rozbłyska efektami specjalnymi z częstotliwością równą wybuchom fajerwerków na Sylwestra. Fireballe na prawie cały ekran, czy też płonące lub wirujące tło zdarzają się równie często. Wszelkie ciosy są przyozdabiane ogniowymi obłoczkami lub fontannami szybko znikającej krwi. W oddziale z napisem: „efekty specjalne" wszystko znajduje się na swoim miejscu i jest najwyższej próby.
Tła również są ręcznie rysowane. Na większości z nich coś się dzieje. Chodzą przechodnie, gapie kibicują swoim faworytom itd. Ale tu już wkradły się elementy animacji komputerowej. Robot stojący na terenie budowy został wyrenderowany, efekt zakrzywiania przestrzeni przez duchy na arenie pod mostem także został stworzony komputerowo. Czy to źle czy dobrze? Z pewnością przez takie

Sol-Badguy jest jedną z niewielu „normalnych" postaci. To znaczy nie ma kokardki na ogonie (dżiiz), ani nie gra na gitarze podczas walki. Ma zwykły miecz.

„sztuczne" dodatki gra już nie pachnie staroszkolnym klimatem, a raczej komerchą. Dochodzimy do momentu, w którym autorzy chcieliby coraz więcej, ale nie są w stanie tego osiągnąć tradycyjnymi metodami. Coś za coś. Będą super efekty, wysoka rozdziałka, tysiące klatek animacji i miliony kolorów, ale nie będzie oldschoola.

Monsters stikes back

Ścieżka dźwiękowa nie zmieniła się ani na jotę. Stare utwory (potwory?) powróciły. Jedne zostały przerobione, inne w takiej samej formie. Jak się pewnie domyślacie – dołączyły do nich nowe. A co najdziwniejsze, nie jestem w stanie ich odróżnić.
Rozpoczyna się walka, a z nią jakieś metalowe dudnienie. Kolejna walka – znowu dudnienie. Niby inne, ale ja ciągle słyszę to samo. Naprawdę przydałoby się jakieś urozmaicenie. Nie proszę o wiele, może jakiś techniczny beat? OK, nie jest tak źle, bo szczerze mówiąc nie miałem wyraźnej ochoty wyciszać muzyki. Ostre granie nie przeszkadza tak bardzo w GG XX, choć to zależy tylko i wyłącznie od gustu.
Największy problem mam z dźwiękami, które słyszymy podczas samej potyczki. Głosy bohaterów są podłożone bardzo fachowo, ale już same dźwięki broni, choć ostre jak brzytwa, nie bardzo. Ich jakość nie pozostawia wiele do życzenia, ale dobór drażnił mnie już od pierwszej części. A skoro niewiele się tu zmieniło...

Ending era

W myśl złotej maksymy: koniec jest początkiem wróćmy na chwilę do wstępu. Być może wielu z Was już jest na mnie oburzonych. Niesłusznie. Sądzę, że pod pewnymi względami bijatyki 2D rządzą i nic tego nie zmieni. I mam nadzieję, że dane nam będzie zagrać jeszcze w wiele gier z tego gatunku. Ale fakty są nieugięte. Kiedy ostatnio wyszła naprawdę nowa mordoklepka 2D, a nie kolejny odgrzewaniec lub sequel Capcomu? Podobnie jest z SNK. Dinozaury wymierają, a Sammy wydaje GG XX chyba tylko dlatego, bo zaczyna się robić dziura, którą trzeba zapełnić. Jeśli ten argument Was nie przekonuje, to spójrzcie na same Guilty Gear. Nowe techniki, które występowały wcześniej tylko w trójwymiarowych fighterach, wysoka rozdzielczość, efekty komputerowe. Odnoszę wrażenie, że autorzy już duszą się w konwencji 2D i bardzo by chcieli przejść na 3D, które daje o wiele większą swobodę. Bo właściwie wszystko, co dało się zrobić w tej konwencji, zostało już zrobione. A kto stoi w miejscu...
Heh, ale mieliśmy mówić o faktach. Tu macie jeden – Guilty Gear XX jest niezaprzeczalnie najlepszą bijatyką 2D, jaka ostatnio wyszła. Jest słodka, dopięta na ostatni guzik, piękna. Hmm, prawie jak kobieta...

OG

GGXX nadciąga także na Xboxa - gra została zapowiedziana jakiś czas temu. Dziś na widelcu mamy jednak wersję na PlayStation 2.

PlayStation 2 — *Najlepszy fighter 2D ostatnio. A że nie było ich wiele to inna sprawa.*

- *Wydawca:* Sammy
- *Producent:* ArcSysWorks
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.8

Po raz czwarty Mario, Yoshi i reszta ekipy spotykają się w wielkim pojedynku w licznych mini-gierkach. I po raz trzeci niewiele tu nowego.

Mario Party 4

Można spokojnie powiedzieć, że to właśnie Mario Party na Nintendo 64 rozpoczęło triumfalny pochód tak zwanych „party games", czyli gier imprezowych z udziałem najpopularniejszych maskotek. Trzy edycje Mario Party, Sonic Shuffle, Crash Bash... Naturalnie wszystko zaczęło się od Bombermana (czy też Dyna Blastera), ale Bomber pod względem sprzedaży nigdy nie podskoczył do gier z Mario w tytule. Choć zasługuje na to ze wszystkich sił, bo nie ma lepszej party game. Wyrzuciwszy z siebie to wyznanie śpieszę z informacjami na temat Mario Party 4, najnowszej odsłony pojedynków Mariana, Luigiego, Peach, DiKeja oraz całej plejady bohaterów Nintendo. Tym razem developerem gry jest firma Hudson, a więc twórcy Bombera. Nie zawiedli, ale także nie wybili się specjalnie ponad to, co widzieliśmy już trzy razy. Nie wszyscy jednak znają tę serię od podszewki i warto poświęcić akapit, aby wyjaśnić rządzące nią mechanizmy.

Mario Party to gra planszowa, przetykana mini-grami zręcznościowymi i logicznymi. Jest nawet kostka, która losuje o ile pól do przodu posunie się gracz. Czworo zawodników śmiga zatem po planszach pełnych niespodzianek w poszukiwaniu pieniążków, a wszystko po to, by zdobyć jak największą liczbę gwiazdek. Różne są pola, na których ląduję bohaterowie po wykonaniu ruchu: zdradzieckie (zabierają kasę, teleportują w inne miejsca), bonusowe (coś dają, bądź w jakiś sposób pomagają), ale także najzupełniej w świecie normalne.

Po zakończonej turze ruchów konsola losuje mini-grę zręcznościową, w której uczestniczą wszyscy zawodnicy. Gry można podzielić na trzy kategorie: każdy na każdego, dwóch na dwóch i trzech na jednego. Mnie bawią szczególnie te ostatnie – w którymś z poprzednich Mario Party była fachowa akcja, w której samotny gracz balansował na linie przechodząc nad rzeką, a pozostała trójka pływała w małych stateczkach i waląc z armat próbowała go strącić. Tutaj nie brakuje równie ciekawych sytuacji. Na ogół gry są bardzo proste i zabawa trwa kilkadziesiąt sekund. Będzie na przykład układanie puzzli, jak najdłuższe zanurzenie pod wodą, wyścigi... Lista jest długa (w końcu to pięćdziesiąt mini-gier!). Najważniejsze jest to, że są naprawdę wciągające i powodują rechot ekipy zgromadzonej przed konsolą.

Zabawne są także gry zespołowe – konsola losuje dwóch sprzymierzeńców i można na przykład celowo zepsuć partię (by niedawny przeciwnik, a obecny partner nie zyskał kolejnej kasy, bo ma już jej dużo). Podczas zabawy w Mario Party tworzą się nowe przyjaźnie, a stare nierzadko zostają wystawione na ciężką próbę.

W MP4 autorzy wcisnęli pięć zupełnie nowych plansz, które z pewnością wystarczą na długie godziny zabawy. Różnią się nie tylko wyglądem, czy rozmieszczeniem magicznych pól, ale także i zawartością sklepików. W sklepach można kupować specjalne przedmioty wspomagające możliwości naszych herosów. Ale także zupełnie

nikomu niepotrzebne śmieciuszki. Jak odnaleźć te właściwe? Najlepiej popatrzeć w trybie dla samotnego gracza co kupują konsolowi przeciwnicy. Oprócz trybu przeznaczonego dla samotnego gracza i multi dla maksimum czterech osób jest także szybka zabawa w same mini-gierki, a także kilka mniej ciekawych bonusów, w tym plansze zupełnie bez mini-gierek. Nie widzę specjalnie sensu zabawy w MP bez tych gier, ale jeśli komuś już maksymalnie obmierzło mashowanie po przyciskach... Mario Party 4 wydaje się być idealnym kandydatem do szybkiej partyjki przed snem, czy na dziesięciominutową przerwę w nauce. Nintendo i Hudson jednak skutecznie to obrzydziły.

W Mario Party 4 poza samymi mini-grami nic nie dzieje się szybko. Gracz zmuszony jest oglądać liczne komentarze w dymkach, przeklikiwać liczne podpowiedzi i potwierdzenia, a podczas zabawy w Story Mode musi

oglądać wszystkie ruchy pozostałych zawodników. Na początku niedostępne są mini-gry w osobnym trybie; trzeba je odkryć wygrywając w nich podczas właściwych trybów. Z deka to upierdliwe, ale najwyraźniej taki już urok tej serii.

Tak naprawdę w stosunku do poprzednich części zmieniła się głównie grafika. Podciągnięta do wysokiej rozdzielczości jest ostra, pozbawiona słynnego rozblurrowania z Nintendo 64 i bardzo, ale to bardzo ładna. Animacja postaci jest przednia, plansze aż tętnią kolorami, a mini gry są bardzo dopracowane, jak na ich ograniczoną zawartość. Oczywiście wszystko jest słodkie i cukierkowe. Nintendo nie byłoby sobą, gdyby udało im się wyrenderować naprawdę ładne intro. Na to, które znajdziecie w MP4 najlepiej spuścić zasłonę milczenia. Do dźwięku trudno się przyczepić – muzyczka jest wesolutka i bardzo prosta, a postacie kwękają po swojemu. Nie liczcie jednak na jakieś fanfary.

Kolejna część Mario Party nie wnosi niczego nowego, oprócz pięćdziesięciu mini-gierek. Oczywiście: jest dopracowana, zabawna i wciągająca, ale zdecydowanie przeznaczona do zabawy w kilka osób. Samotny gracz zabawi się chwilę, a potem zapłacze, że nie ma wokół niego wesołej ekipy.

Gulash

Rzucanie piłkami do kosza to jedna z licznych gierek zręcznościowych. Najfaniejsze są jednak te, w których gracze „namawiają się" na lidera.

GameCube

Czy potrzebujemy za rok Mario Party 5? Ja niespecjalnie...

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Hudson
- *Liczba graczy:* 1-4

Wykorzystuje: Memory Card

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0

Bohater przypomina krzyżówkę Duke'a z Ashem (Evil Dead). Sami przyznacie, że to wzorce ze wszech miar godne naśladowania. Fachowe chłopaki.

Serious Sam

Gdyby tonął statek w Europie, jako pierwsze wylądowałyby w szalupach kobiety i dzieci. Gdyby tonął w Azji – zapewne starcy.

Tam liczy się bardziej doświadczenie, niż witalne siły. Podobnie z winem – im starsze, tym lepsze. I kilkoma innymi rzeczami. Nie jest tak, niestety, z grami. Gry wyjątkowo źle znoszą próbę czasu. Rzec by się chciało - niczym źle dokręcone owocowe przetwory. Serious Sam jest tego najlepszym przykładem.

Zacząć należy jednak od tego, że korzenie tego produktu sięgają znacznie dalej, niż temat gier komputerowych. Otóż Serious Sam, zanim jeszcze zadebiutował na komputerach klasy PC, wcale nie miał być grą. Miał być mianowicie prezentacją możliwości silnika graficznego, który obrabiałby wielkie przestrzenie na zewnątrz i bardzo złożone efekty wewnątrz pomieszczeń. Tak też się stało. Grywalne demo ukazywało Sama jako Ramboida zwiedzającego kolejne pomieszczenia, w których roiło się od półprzezroczystych obiektów, obiektów załamujących światło w specyficzny sposób, „ciekłych" brył, czy lustrzanych powierzchni. Były też mgły, bump mapping – wszystko, co się da. I produkt sobie z tym poradził. Jednakże ważne okazało się dla jego dalszych losów to, że gracze stanowczo zażądali gry. No i stała się. W końcu stworzono grę pod tytułem Serious Sam i gracze komputerowi zyskali nowy tytuł na półce ze strzelankami FPP. Tytuł w starym, dobrym stylu. Bez kombinowania, trudnych misji, łamigłówek. Raczej trzeba brnąć przed siebie, pruć z czego się da do wszystkiego i po prostu przeżyć. Bliżej temu do Dooma, niż do Medal of Honor, czy nawet Time Splitters 2. I faktycznie – grafika dosłownie porażała. Można było tkwić miesiącami w jednym pomieszczeniu, bijąc pokłony do ciekawie zakodowanego efektu.

Niestety – czas, kiedy to pokazywane w Samie efekty były świeże jak poranne bułki, minął bezpowrotnie i co gorsza dawno temu. A bez metafor? Bez metafor – gra się po prostu zestarzała.

Wersja na Xboxa, którą otrzymaliśmy, wzbogacona jest o kilka ciekawych elementów. Poprawiono tryb dla kilku graczy, dodano możliwość „krwawienia" kwiatkami (tak, tak!) i to tyle. Reszta zdecydowanie niestety przysiadła.

Po pierwsze grafika. Efekty straciły swoją pecetową świeżość. Zostały zresztą w znacznej mierze uproszczone. Tekstury są proste, efekt mgły przypomina bardziej narzuconą na kamerę matową folię, niż kłębiące się w powietrzu kropelki wody. Woda zaś jest już zupełnie płaska. Graficznie jest to produkt na poziomie sprzed czasów Xboxa.

Ciężko też powiedzieć mi coś wybitnego o projektach poziomów. Właściwie widać na hektar, że specjaliści z projektantów są tacy sobie. Są pomieszczenia duże i małe. Małe poukładane w korytarze, albo w literę „t". Duże – zwykle w formie wielkich kanionów, czy dziedzińców. I tak w kółko. Są co prawda ewenementy od czasu do czasu, ale cała gra biega wokół tego samego motywu. Trzeba mianowicie wpaść do lokacji, wytłuc wszystkich i iść dalej. Możecie być pewni, że każda lokacja przywita Was nową porcją wrogów. W jednych pojawiają się oni od razu, w innych falami. Często i po kilkudziesięciu na raz (autorzy twierdzą, że i po kilkuset). Od zmutowanych żab wielkości piłki do futbolu, przez wielkie skorpiony z karabinami maszynowymi, po gigantycznych mutantów, wielkich jak trzypiętrowy budynek. Od mechów, po rozpędzonych, bezgłowych kolesi, którzy drą się i detonują trzymane w rękach bomby, kiedy tylko do Was dobiegną. Spotkacie także wielkie szkielety krów i cyberbyki, które mkną na złamanie karku (dokładnie) przed siebie. Jest więc niejaka różnorodność w tej grze – o tak!

Oczywiście – wcale tego nie kryję. I jest też sporo przyjemności w wyrzynaniu wszystkich na ślepo, bo jest i czym wyrzynać.

Od rewolwerów typu colt przez bomby i granaty, po miotacz ognia, który zapala przeciwników i przez chwilę pozostawiając ich w płomieniach zadaje obrażenia. Do tego dorzucić można śmiało całą kupę laserów, karabinów i armat. Tu włącznie z wielką armatą noszoną na ramieniu i strzelającą gigantyczną wręcz kamienną kulą z ładunkiem wybuchowym w środku. Pomimo faktu, że brak tu babeczek i nawet najprostszych zagadek logicznych, Serious Sam najbliżej ma do pierwszych gier Duke Nukem. Koleś jest zluzowany na maksa, ciska tekstami na prawo i lewo, a umykając wielkiej kamiennej kuli pogwizduje sobie motyw z Indiany Jonesa. I – pewnie – byłby to świetny klimat, lecz niestety. Wracamy do punktu wyjścia: gra się po prostu graficznie zestarzała. Tym niemniej jest jedyną tak łuzacką strzelanką fpp na Xboxa, więc być może z tego względu warto zwrócić na nią uwagę. Ale z drugiej strony – po co? Szukasz dobrego trybu dla kilku graczy: Time Splitters 2, Unreal 2003. Niezłej gry dla jednej osoby: James Bond: Nightfire... Hmm... Może jeśli chodzi o mutantów, to tak. Widok wielkiego byka o masie ponad tony, który zdjęty przez nas celną serią, ryje czerepem w piasku, wzbijając tumany kurzu, może dać po głowie. Z okrzykiem: „gińcie mutanty!" do sklepu można uderzać. Z innym raczej chyba niespecjalnie...

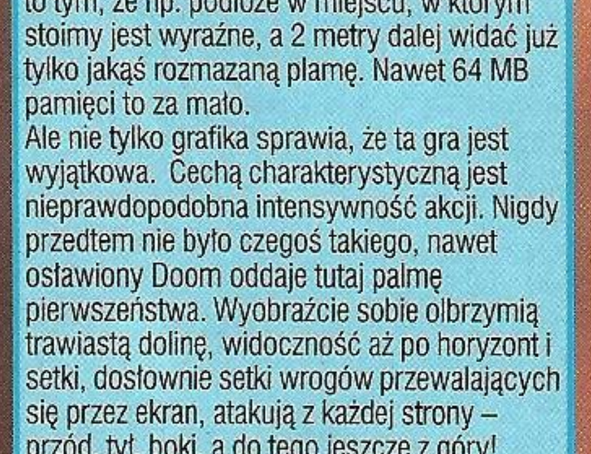
Grabarz

Dla mnie Serious Sam to gra rewelacyjna, wspaniała i maksymalnie odprężająca. Gdy pojawiła się na piecach, w moim przekonaniu była produkcją żywcem przeniesioną z pięknego świata konsol. Doskonała oprawa graficzna, w której połączono kwestie pozornie sprzeczne ze sobą, czyli nieprawdopodobnie rozległe tereny z bardzo wysoką jakością tekstur. Będąc w tym temacie muszę niestety napomknąć na jedynej wadzie, jaką zauważyłem. Mianowicie w konwersji źle dobrany jest tzw. mip mapping – technologia pozwalająca przypisywać teksturom w różnej odległości, różną rozdzielczość. W praktyce objawia się to tym, że np. podłoże w miejscu, w którym stoimy jest wyraźne, a 2 metry dalej widać już tylko jakąś rozmazaną plamę. Nawet 64 MB pamięci to za mało.

Ale nie tylko grafika sprawia, że ta gra jest wyjątkowa. Cechą charakterystyczną jest nieprawdopodobna intensywność akcji. Nigdy przedtem nie było czegoś takiego, nawet osławiony Doom oddaje tutaj palmę pierwszeństwa. Wyobraźcie sobie olbrzymią trawiastą dolinę, widoczność aż po horyzont i setki, dosłownie setki wrogów przewalających się przez ekran, atakują z każdej strony – przód, tył, boki, a do tego jeszcze z góry! Totalna demolka, miejscami orgia krwi przybiera wręcz absurdalne wymiary, przyprawiając gracza o absolutnie szczery uśmiech. Uśmiech jaki możemy czasem zobaczyć u dzieci, które dostały nową zabawkę.

Jednak najlepsze jest to, że w grze praktycznie nie ma zagadek. Ot, napieracie przed siebie masakrując wszystko co się rusza. Doskonały sposób na odreagowanie stresu w pracy, czy szkole. Oczywiście część osób stwierdzi, że takie gry są odmóżdżające i w ogóle dziecinne, a ja na to: i co w tym złego? O to właśnie chodzi, totalna elektroniczna wyżywka, zero stresu, czysta zabawa. Jeśli miałbym wymyślić jakiś slogan reklamowy dla tej gry, byłoby to „Serious Sam – relax absolutny". **[Poyep]**

Potwory z tego levelu w oczywisty sposób przypominają te z Dooma i Quake. Ale Sam nawet nie udaje, że jest czysty. Bezczelnie zrzyna i bawi się różnymi tematami.



Xbox

„Gińcie mutanty!"... I zdecydowanie nic więcej.

- *Wydawca:* Gotham Games
- *Producent:* Croteam
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

6.8

Quantum Redshift

Faszerowanie ludzi cyberiami już się zaczęło. Projekt LandWarrior ma zrobić z amerykańskich ramboidów super żołnierzy. Widzenie w nocy, celowniki wyliczające trajektorię pocisku... Pracuje się nad małymi maszynami, które będą wstrzykiwać żołnierzom adrenalinę.

QR zapożycza sporo z Wipeoutów - miejscami nawet trasy są podobne. W sumie jak kopiować, to z najlepszych.

Quantum Redshift zapowiadano jako pozycję, która miała taki zastrzyk adrenaliny dawać. Sama zresztą dostała zastrzyk od Microsoftu. Zastrzyk dofinansowujący rzecz jasna. Bo tytuł ów zmieść miał dosłownie królującego na rynku Wipeouta i raz na zawsze pokazać fanom PlayStation 2 kto jest królem. Niestety... Nie pokazał. Ale nie uprzedzajmy faktów.

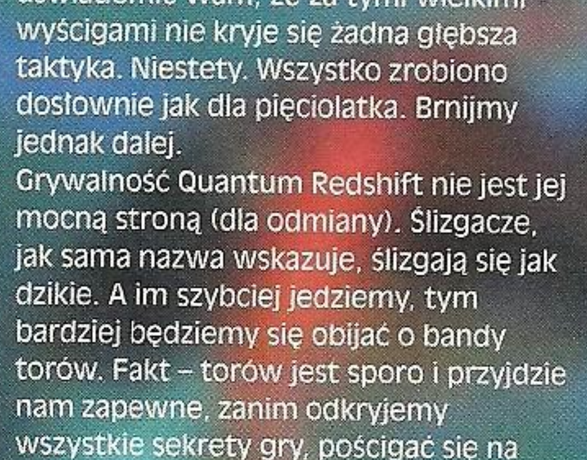
Fakty zaś są takie, że przenosimy się sto lat do przodu. Ludzie nudzą się tak potwornie, że zaczynają ubóstwiać superszybkie wyścigi. A skoro jest na coś popyt, będzie i podaż. Superszybkie wyścigi są organizowane. Raz na jakiś czas spotykają się guru wolantów niesamowitych ścigaczy, żeby w wyścigu o wszystko dowalić sobie nawzajem. Kim są owi guru? Najbliżej im do zawodników widowiskowych amerykańskich zapasów czyli wrestlingu. Poprzebierani w stylowe kostiumy faraonów, sado-maso, cyborgów i „nie-wiadomo-czego", wyglądają trochę komicznie, ale przyzwyczailiśmy się już do tego typu kolorystyki w grach. Choć osobiście wciąż nie sądzę, żeby ludzie przyszłości mieli być aż tak głupi.

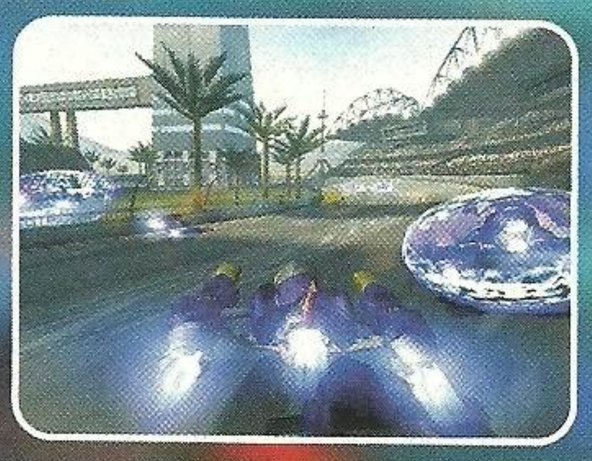
Stateczki też fajne. Być może daleko im do opływowych rakiet z Wipeouta, albo supermotocykli z Extreme GIII, ale bez wątpienia robią wrażenie.

Jak w każdym dobrym wyścigu, przed jazdą, za wygrane poprzednio pieniądze, konfigurujemy sobie pojazd. Tu jest to rozwiązane w bardzo prosty sposób... Żeby nie powiedzieć „prostacki". Otóż mamy trzy rodzaje broni: tarcza elektromagnetyczna, pocisk prujący na ślepo przed siebie i pocisk samonakierowujący się. Za każdy z nich odpowiada jeden kolor (odpowiednio: niebieski, żółty i czerwony). Co bardziej spostrzegawczy zauważyli już pewnie, że takie same kolory mają przyciski na joypadzie. Otóż to.

Podczas wyścigu będziemy zbierać kryształy w tychże kolorach. Każdy z nich doładowuje inną broń, z której możemy sobie raz za każdy klejnot wystrzelić. Ale to jeszcze nie wszystko. Po co bowiem rozbudowywać bronie przed jazdą? Tu też będzie prosto. Każda z broni ma swój maksymalny poziom doładowania. Wic cały polega zaś na tym, że za kasę dokupujemy sobie właśnie owe poziomy. Przykład. Kiedy mamy rakiety na pierwszym poziomie, zbierając jeden czerwony klejnot puszczamy jedną rakietę bardzo słabą. Mając wykupione dwa „czerwone poziomy" możemy już strzelić z najsłabszej rakiety, albo poczekać kiedy zbierzemy drugi klejnot i wypalić z mocniejszej. Niestety – nie można gromadzić zapasów. Analogicznie – znalezienie większej liczby klejnotów, niż mamy poziomów broni też nic nie daje. Piszę to wszystko po to, by uświadomić Wam, że za tymi wielkimi wyścigami nie kryje się żadna głębsza taktyka. Niestety. Wszystko zrobiono dosłownie jak dla pięciolatka. Brnijmy jednak dalej.

Grywalność Quantum Redshift nie jest jej mocną stroną (dla odmiany). Ślizgacze, jak sama nazwa wskazuje, ślizgają się jak dzikie. A im szybciej jedziemy, tym bardziej będziemy się obijać o bandy torów. Fakt – torów jest sporo i przyjdzie nam zapewne, zanim odkryjemy wszystkie sekrety gry, pościgać się na nich do znudzenia, ale i to niewiele pomaga. Nie pomaga też to, że jeździmy najczęściej albo w jedną, albo w drugą stronę toru, więc w końcu znamy go dosłownie na wylot. Gra sama natomiast składa się z serii zawodów, w których zasuwamy po coraz trudniejszych trasach i za ukończenie gry daną postacią dostajemy puchar, oraz odkrywamy jej „Nemesis", czyli przeciwnika, który jakoś tam związany jest z jej życiorysem. Nie spodziewajcie się jednak głębi scenariusza. Historie postaci z Dead or





Alive 3 to przy tym epopeje Marqueza. Co daje najwięcej radości z zabawy? Głównie dźwięk i grafika. Dźwięk w 5.1 (super!), fajne techno, czasem z lekkimi gitarkami. Idealnie pasuje do wyścigów. Natomiast grafika jest zupełnie jakby nie z tej bajki. Wspaniała! Może pojazdy urągają zasadom fizyki, ale refleksy na nich, bump mapping... Jejku! Widać nawet wypukłe wzory na blasze! Sporo efektów wsadzono w tę produkcję. Na torach pada deszcz, śnieg, może być mgła... Wszystko na najwyższym Xboxowym poziomie. Graficznie Quantum Redshift jest zdecydowanie najpiękniejszym wyścigiem futurystycznym na Xboxa. Ale cóż z tego? Grając w tę pozycję chciałbym poczuć wiatr za uszami! Świst! Prędkość! Jak w Extreme GIII, gdzie przekroczenie bariery dźwięku witało nas hukiem i nagłą ciszą. Nic z tego. Że pojazdy przyspieszają wiadomo tylko z liczników prędkości. I trudno się mówi. Nie mamy jeszcze na Xboxa porywającego futurystycznego wyścigu na poziomie. Poziom tego, mimo cudnej grafiki oceniam tak, jak to widać poniżej. Gra nudzi się po jednym, dwóch wieczorach. A szkoda, Bill.. Znowu utopiłeś trochę kasy.

Grabarz

Gulash: potwierdzam. Mimo całego wizualnego splendoru QR jest nudne, a to niewybaczalny błąd. Ale patrzy się na to przyjemnie.

Xbox

Quantum Redshift. Miał być killer Wipeouta, a jest...

- *Wydawca:* Micfosoft
- *Producent:* Curly Monsters
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

6.9

MOH: FRONTLINE

Gra toczy się podczas Drugiej Wojny Światowej i jest strzelanką z perspektywy pierwszej osoby. Misje są proste – głównie dojdź do mety od startu, ale nie w tym rzecz. Fajny jest przede wszystkim klimat, bo to jest jedna z tych strzelanek, w których liczy się atmosfera zabawy. I o to chodzi. Nowości w porównaniu z wersją na PS2 nie ma zbyt wielu. Nie poprawiono grafiki, na co liczyliśmy chyba wszyscy. Wciąż ma te smaczki w postaci ostrych jak brzytwy kantów i płaskich tekstur. Ku uciesze gawiedzi dodano natomiast tryb multiplayer. Może sobie teraz zasiąść nawet czterech graczy i popykać. Niestety – przyjemności jest czasem niewiele, gdyż poza dodaniem poziomów dla kilku graczy, Medal of Honor: Frontline nie został pod nich zoptymalizowany. Bronie zmieniają się powoli i powoli się ich używa. Wielkie brawa za obsługę dźwięku 5.1 i sześćdziesiąt klatek na sekundę. Produkt na tle innych strzelanek na Xboxa wypada nieźle. Jeśli lubicie historyczne zagrywki, to wręcz rewelacyjnie. Jest klimat, trzyma poziom **[Grabarz]**

Xbox
- *Wydawca:* EA
- *Producent:* 2015
- *Liczba graczy:* 1-4

8.0

CT SPECIAL FORCES

Yeee-ha! Witamy drugą naprawdę dobrą grę na PSOne w tym miesiącu!
Czyżby początek nowego rodzaju produktów na PSOne? Przed Wami bowiem pierwsza konwersja z GameBoya Advance! CT Special Forces święci tam triumfy, będąc jednym z najlepszych klasycznych shooterków, z komandosem prącym do przodu. Tu jest tak samo. Terroryzm to prawdziwa plaga i musi zostać powstrzymany przez oddziały specjalne. Dostajemy misje w różnych zakątkach świata i ruszamy do walki samotnie, bądź z kolegą znajdującym się na końcu kabla prowadzącym do drugiego pada. Głównie przemy w prawo, strzelając do wszystkiego, co się rusza. Czasem trzeba będzie poszukać drogi, poskakać po niewielkich platformach. Oprócz klasycznego karabinu maszynowego pojawią się granaty, rakiety i inne śmiercionośne żelastwo. Jest nawet specjalny mini-tryb snajperski, w którym naparzamy do ukrywających się przeciwników! To jeszcze nie wszystko. Między misjami naziemnymi są etapy, w których nasza dzielna załoga wskakuje do bojowego śmigłowca! Kamera pokazuje widok z góry i mamy klasyczną, choć trudną strzelaninę. Fachowo!
Wersja na PlayStation została rozbudowana w stosunku do pierwowzoru. Z uwagi na fakt, iż PSOne ma większą rozdzielczość wyświetlanej grafiki, na ekranie widzimy… Większy wycinek terenu.

Sprytne, nieprawdaż? Nie trzeba się napracować, a i tak będzie dobrze. Przy tym grafika jest naprawdę znośna. Oczywiście – brakuje jej sporo do mistrzostwa Metal Sluga, ale naprawdę nie powoduje odruchów wymiotnych, a miejscami śmiało mogę ją nazwać ładną. Nie ma tu za dużo animacji bohaterów, ale te kilka klatek sprawdza się w akcji. Z głośników słychać strzały i jakąś muzyczkę, między misjami

pojawia się szef tłumaczący kolejne zadanie.
CT Special Forces jest jak najbardziej w porządku. Gdybym miał wybrać dwie gry na PSX w tym miesiącu, uderzyłbym właśnie w tę pozycję i Pink Panther: Pinkadelic Pursuit. **[Gulash]**

PSOne
- *Wydawca:* LSP
- *Producent:* LSP
- *Liczba graczy:* 1-2

7.0

THE POWERPUFF GIRLS: RELISH RAMPAGE

Lubię Atomówki. Naprawdę. Ale tej gry znieść nie mogę. Kolejny przykład marnotrawstwa świetnej licencji. Ale fanów i tak chyba nie przekonam, bo oni z pewnością zapragną mieć w swej kolekcji grę z Bójką, Bajką i Brawurką. Wygląda to standardowo – dziewczynki latają po mieście i wykonują zadania. Przynieść, wynieść, pozamiatać złoczyńców pięściami i tym podobne. Intryga oczywiście jest bana(n)lna – Mojo Jojo chce zostać burmistrzem. W tym celu konstruuje urządzenie, które emituje fale zmieniające mieszkańców w małpoludzi, a awój plan wciela w życie przy pomocy Gangrenowców.
Jasne? Oczywiście, że jasne.
Wszystko jest jak na razie pięknie i ślicznie. Grafika niczego sobie, postacie ładnie przeniesiono w trójwymiar i tylko samo miasto jest takie sobie – dość wyblakłe, z powtarzającymi się za każdym zakrętem obiektami i teksturami. Animacja nie chrupie, a to, że większość ruchów składa się z paru klatek animacji na krzyż nie przeszkadza, bo to przecież konwencja kreskówki. Dźwięk też pasuje - głosy podłożono bardzo dobrze, a niedorzeczności, które wszyscy plotą zgadzają się z tym, co można usłyszeć w TV.
Atomówki latają po mieście w trójkę i zawsze jedna z nich jest przewodniczką. Walka jest dość prosta. Możemy bić i kopać, strzelać laserem z oczu i używać ataków specjalnych zarówno grupowych, jak

i indywidualnych (jak choćby krzyk Bajki). Misje mają klimat znany z kreskówek, czyli są raczej głupie. Niektóre wykonujemy na czas, inne polegają tylko na pokonaniu kilku przeciwników lub bossa wraz z przybocznymi.
Jednak Atomówki zostały pokonane przez kilka rzeczy. Pierwsza to celowanie. Nie dość, że trzeba cały czas trzymać klawisz, żeby utrzymać przeciwnika na celowniku, to na dokładkę samo złapanie go na cel jest trudne. Trzeba dobrze się ustawić i być blisko (a i tak nie zawsze działa), co podczas akcji wcale nie pomaga. Najgorsze jest jednak to, że gra ma tendencję do łapania na cel wszystkiego, tylko nie najważniejszego z przeciwników i zdejmuje z niego celownik, gdy jesteśmy zbyt daleko (ale nadal na tyle blisko, by go dobrze widzieć). Skandal, naprawdę – żeby się przegrupować, trzeba odpuścić cel i wycofać się, a potem znów męczyć się ze złapaniem go w celownik. Bardzo frustrujące. Można sobie długo i treściwie poprzeklinać po kilku przegranych z powodu celowania. Kolejną sprawa to kamera, która zazwyczaj pokazuje wszystko, tylko nie to, co byśmy chcieli. Ustawianie jej

podczas starcia wcale nie jest wygodne. No i na koniec zostawiłem sobie kolizje. Jako, że latamy trójeczką, to co chwila któraś ze skrzydłowych o coś zawadza. Zazwyczaj problemu nie ma – za chwilę dziewczynka dołącza do sióstr. Jednak czasami zdarza się ją zablokować i trzeba po nią wrócić. Jeden plus znalazłem – sterowanie jest całkiem nieźle pomyślane. Dziewczynki mogą latać na trzech pułapach: niskim, średnim i wysokim. Ten ostatni nadaje się świetnie do latania po mieście – unikamy ruchu ulicznego. Niski sprawdza się nieźle w starciach z małymi przeciwnikami, a średni jest w miarę uniwersalny.
Tak się teraz zastanawiam… Po jaką cholerę tyle nabazgrałem. Można było przecież napisać – „Nie dotykać!" i po krzyku. Ale nie, musiałem się rozpisać. Co za marnotrawstwo czasu i miejsca w gazecie! Nic to, papier cierpliwy jest, wszystko zniesie. Nie to co ja. Nie dotykać! **[Marcellus]**

PlayStation 2
- *Wydawca:* BAM!
- *Producent:* Vis
- *Liczba graczy:* 1

3.5

LOTR: THE TWO TOWERS

Zawitała więc na Xboxa godna następczyni nieśmiertelnej Golden Axe.
Obszerna recenzja tej gry ukazała się w N+ całkiem niedawno. Fakt – produkt rewelacyjnie wykorzystujący filmową licencję. Ogólnie chodzi o to, że sterujemy sobie kilkoma postaciami, latając przed siebie i pokonując kolejnych przeciwników na kolejnych poziomach. Do tego dodano płaczliwą muzykę, fragmenty z filmu, świetną grafikę i już można się bawić. Jęk zawodu przepełznie teraz zapewne przez rzesze czytelników tego tekstu, ale wersja na Xboxa nie różni się niczym od wersji na PlayStation 2. Autorzy nie mieli ewidentnie czasu, żeby przysiąść i cokolwiek doskrobać. TTT w wersji Xboxowej nie będzie zatem żadną nowością dla tych, którzy widzieli już tę grę w akcji. A szkoda. Można było dodać z jedną postać, nie? Lekko przekonfigurowano tylko pada dorzucono proste efekty graficzne w postaci mgiełki, która unosi się nad wszystkim i czyni krajobraz bardziej mrocznym. Gra jest po prostu za krótka i jak na Xboxa powinna wyglądać ładniej. **[Grabarz]**

Xbox
- *Wydawca:* EA
- *Producent:* Stormfront
- *Liczba graczy:* 1

7.9

NIGHTCASTER 2: EQUINOX

Taaaak! Wejście kolejnego pokrzywionego płodu firmy Jaleco! Zapraszamy do wstrząsającej relacji z placu boju...
Witamy Państwa na mistrzostwach świata w odkrywaniu „po co komu ta gra?". Dziś na tapecie Nightcaster 2: Equinox, tytuł wyprodukowany, by zamulić czymś dziurę z powodu braku takich tytułów jak Diablo.
Rrrruszyli! Gra uruchomiona. Szybkie przejście przez setup i gramy. Gdzie są ludziki? Halo? Gdzie są ludziki? Coś tam jakby błyska w dole, widać te postacie, ale czy one... tak! One teraz walczą! Jakież to cudowne! Technika pozwala wznieść się kamerzyście tak wysoko, że już prawie nie widać placu boju! Jakiś Rozbłysk, jakieś... coś... Co to było? Pewnie czar! Przyjrzyjmy się nieco. Bierzemy lornetkę. Wyraźnie widać, że trzeba kierować dwiema gałkami, jak w poprzedniej części. Jedną gałką chodzimy ludzikiem, drugą celujemy naszymi... heheh, że tak powiem... klejnotami. Każda grupa potworów ma swoje słabe punkty i odpowiednimi... heheh... klejnotami trzeba je załatwiać. Więc próba... Niestety. Zawodnik zmarł. Jeszcze jedna próba! Dlaczego on nie może wycelować tą gałką? Przecież to horda potworów, można walić na ślepo! Niestety... System sterowania leży zupełnie.... Chwileczkę! Przecież możemy jeszcze zawalczyć inaczej! To co państwo słyszą z głośników, to nie awaria naszego sprzętu. Takie dźwięki wydaje ta gra. Ale my znów jesteśmy na placu boju. Znów starcie. Tym razem próba walki mieczykiem. Są dwa ataki: lżejszy i mocniejszy. Atak lżejszy?... I?... Równie dobrze moglibyśmy rzucać w potwory kwiatkami. Więc może mocniejszy....ooooijj... Niestety. Znów porażka – wszystko bezowocne. Spróbujmy zmasowanego ataku w trybie cooperative. Znów mieczyki w akcji, jak one żądlą... Spudłowały! Taaak! Zanim skończyła się animacja, w której to ludzik zamachnął się i uderzył (niecelnie) w potwora, nasz bohater już nie żył. Ale to nic, że nie da się grać! Ważne, że ładnie wygląda animacja! I znów umieranie... Kontemplujmy chwilę to słowo. Oto gra, która nauczy Was umierać z pokorą. Setki, tysiące razy pod rząd. Od jednego wroga, od dziesiątków! Umierać godzinami i w ułamkach sekund, jeśli dacie się otoczyć. Na miliony sposobów! Ale to nic! Bo przecież za chwilę znowu odżyjemy. Jeszcze mamy kilka żyć w zanadrzu! Niestety! Odżywamy w tym samym miejscu, co zginęliśmy. Żadnej możliwości obejścia niebezpieczeństwa, żadnej możliwości kombinowania! Niech to się wreszcie skończy! Aaaaa!!! Co za koszmar! Nie mogę już na to patrzeć! Hej! Gdzie mnie zabieracie! Ta koszula ma za długie rękawy! Aaa! Jak to! Nie! Nie chcę w to już grać! Błagaaaam!... **[Dr Muto]**

Xbox
- *Wydawca:* Jaleco
- *Producent:* Jaleco
- *Liczba graczy:* 1-2

3.0

R.A.D. Robot Alchemic Drive

Japońskich dziwactw ciąg dalszy. Temat: mechy. Stan mojego umysłu: nieciekawy.

A było to tak: żyłem w nieświadomości istnienia Robot Alchemic Drive. Aż do dnia, kiedy odnalazłem stronę internetową, gdzie gracze zachwycali się tym tytułem. Nie sposób było nie zauważyć ich entuzjazmu; nawet autorzy recenzji przyznali wysokie oceny. Popatrzyłem na screeny i już wiedziałem, że muszę sprawdzić tę pozycję.

W RAD mamy do czynienia z mechami wielkości piętnastopiętrowych wieżowców. Wiecie, coś ala Gundamy, Evangeliony i tak dalej. Do wyboru mamy trzy postacie. Każda z nich ma siedemnaście lat, a różnią się tylko wyglądem i płcią. Jest dwóch chłodnych chłopczyków i jedna wesoła dziewczyna. Nieważne, kogo wybierzemy, historia i tak potoczy się w taki sam sposób. Zaczynamy na ulicy, a naszym pierwszym zadaniem będzie dotarcie do koleżanki, która czeka na nas na peronie. Podczas rozmowy zaczynają dziać się dziwne rzeczy. W mieście pojawia się olbrzymi mech – Volgara. Nasz główny bohater szybko okazuje się być wybrańcem, który będzie pilotował eksperymentalny model mecha, będącego w stanie odeprzeć atak najeźdźcy. Po krótkiej historii z babcią koleżanki trafiamy na szalonego naukowca, który wręcza nam pilota. Jedno spojrzenie i już wiemy, o co chodzi. Pilot ów przypomina pada, którego ściskamy w dłoniach. Nietrudno dojść do wniosku, że tak naprawdę nie będziemy zasiadać za sterami mecha, ale będziemy go pilotować z zewnątrz. To wszystko ma swoje logiczne wytłumaczenie. Autorzy chcieli, aby RAD wyglądał, jak rasowy film animowany, a nie symulacja mecha. Jak więc gra się w to dziwactwo? Zacznijmy od podstaw. Selectem ustawiamy, kim sterujemy. Postać jest dla nas kamerą, którą możemy sobie dowolnie ustawić. Najlepiej jest stanąć nią obok walczących potworów gdzieś na wysokim budynku. Umożliwia to patent antygrawitacyjny, dzięki któremu możemy latać. Należy jeszcze uważać na to, aby żaden z robotów nie wpadł na naszego herosa, ponieważ poważnie go uszkodzi. Kiedy już wybierzemy dogodną pozycję, wciskamy Select i widok przełącza się na FPP. U postaci oczywiście. Widzimy dwie maszyny, a kamera sama się obraca, oddala, robi zoomy etc. Sterowanie naszą maszyną to zupełnie inna bajka. Ruch do przodu prawą nogą jest pod R1, a lewą pod L1, co powoduje, że musimy wciskać je na przemian. Jest jeszcze łatwiejsze ustawienie, w którym sterujemy ruchem mecha

za pomocą krzyżaka, ale nie daje to takiej frajdy. Uwaga, jeśli myśleliście, że to jest radykalne rozwiązanie, to mam teraz dla Was jeszcze jedną niespodziankę. Ruchy ramion są przypisane analogom. Prawe – prawemu, a lewe – lewemu.

Przesuwamy gałkę w przód, a mech wyprowadza cios prosty. Tył, półokrąg po zewnątrz, przód, to sierpowy. Hehehe, to prawie symulacja boksu. Są jeszcze ciosy specjalne – lasery, latająca jak rakieta rękawica i kilka innych. A później otrzymujemy nawet upgrade'y.

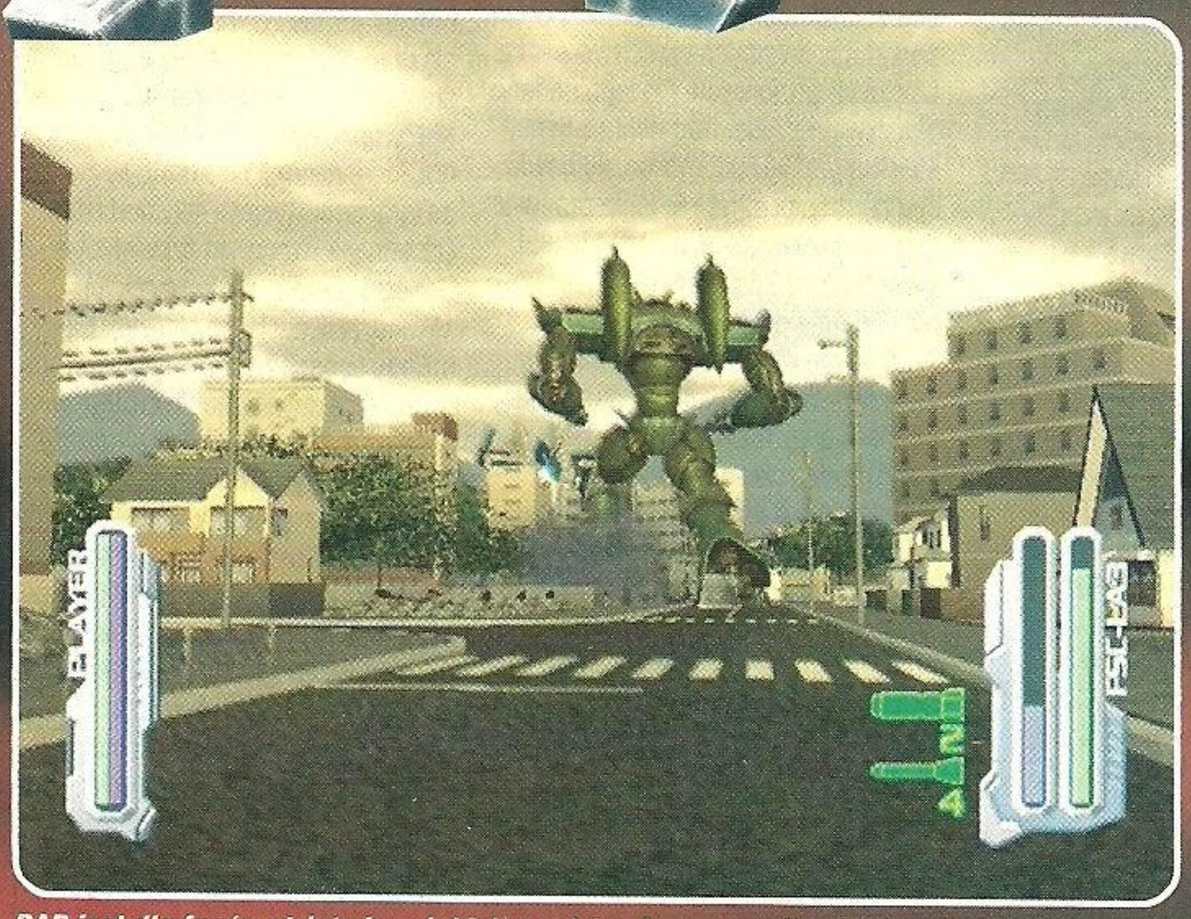
Są trzy maszyny. Vavel jest zrównoważony pod każdym względem. Zasięg, siła ataku i ognia są wypośrodkowane. Laguiole jest najszybszym i najbardziej mobilnym Meganitem. Może transformować się w latającą fortecę. Gllang to najcięższy i najwolniejszy mech. Jest w stanie zmienić się w ogromny naziemny pojazd. Mechy są bardzo fajnie zaprojektowane. Przypominają te, które występowały w anime dobrą dekadę temu. Otoczenie to oczywiście różne metropolie pełne wieżowców, domów, ulic i drzew. Wszystko jest proste, ale nic w tym dziwnego – widzimy czasem teren w odległości nawet kilku kilometrów od nas. Oczywiście wszystko da się zniszczyć. Po niektórych ciosach maszyny suną na plecach przez kilkaset metrów kosząc wszystko po drodze. Pod tym względem RAD idealnie oddaje klimat walk gigantycznych mechów.

Za to dźwięki... Jeszcze te występujące podczas pojedynków są w porządku, ale gadki to klasa sama dla siebie. Gdyby w grze występowały same rozmowy, to dałbym zero punktów, albo nawet coś na minusie. A ja myślałem, że Gundam: Federation vs Zeon był żenujący... Rozmowy w żadnym przypadku nie pasują do sytuacji. Zawsze są prowadzone w sposób anemiczny, ospały. Ale wszystko przebija francuski akcent jednego z naszych kolegów. Głos tego gościa wywołuje odruchy wymiotne. Powaga. Chciałbym, żeby zginął w drugiej minucie gry! Albo żeby nie ulatniał się gdzieś, kiedy przejmowałem kontrolę nad mechem – dostałby porządnego kopa.

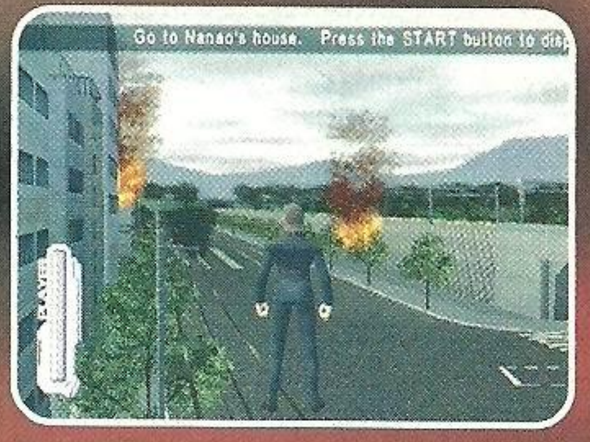
Teraz macie pełny obraz, czym jest RAD. Dodam tylko, że fabuła jest na tak niskim poziomie, że każdy powyżej trzynastego roku życia będzie płakał nad nią rzewnymi łzami.

OG

PS: Zajrzyjcie do ramki.



RAD jest dla fanów stricte japońskich mechów. A w szczególności Gundamopodonych. Ale jest całkiem zabawny.



Japońskie niedorzeczności

RAD jest ich pełen.
Raz. Kiedy atakuje pierwsza Volgara, naszego herosa wołają przez megafony rozmieszone w całym mieście. Szkoda, że nie rozwiesili plakatów z jego podobizną na każdym słupie.
Dwa. Kim jest pilot eksperymentalnej, niebotycznie drogiej maszyny? Nie jakiś wyszkolony wojskowy, z wieloletnim doświadczeniem. Stery oddają w ręce dziewczynki, która ubiera się w różowe sukienki.
Trzy. Chcemy przemieścić się do innego miasta? Żaden problem, wskakujemy na latającą fortecę i lecimy. Nie, nie pomyliliście się. Nie do środka, tylko NA...
Cztery. Miasto, po którym poruszamy się postacią przez cały czas jest opustoszałe. Tylko kiedy pojawia się Volgara u jej stóp, nie wiadomo skąd, pojawia się mały tłum spanikowanych ludzi.
Pięć. Jest tego tyle, że zabrakłoby miejsca. Sami poszukajcie.
Aż nasuwa się pytanie, dlaczego ci Japończycy są inni? Bo są...

PlayStation 2

Jeśli siedzicie w japońskich klimatach... Way to go!

- *Wydawca:* Enix
- *Producent:* Enix
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

6.6

PREMIER MANAGER 2002

Na nowy sposób przedstawienia pracy managera piłkarskiego wpadli developerzy z Runecraft.

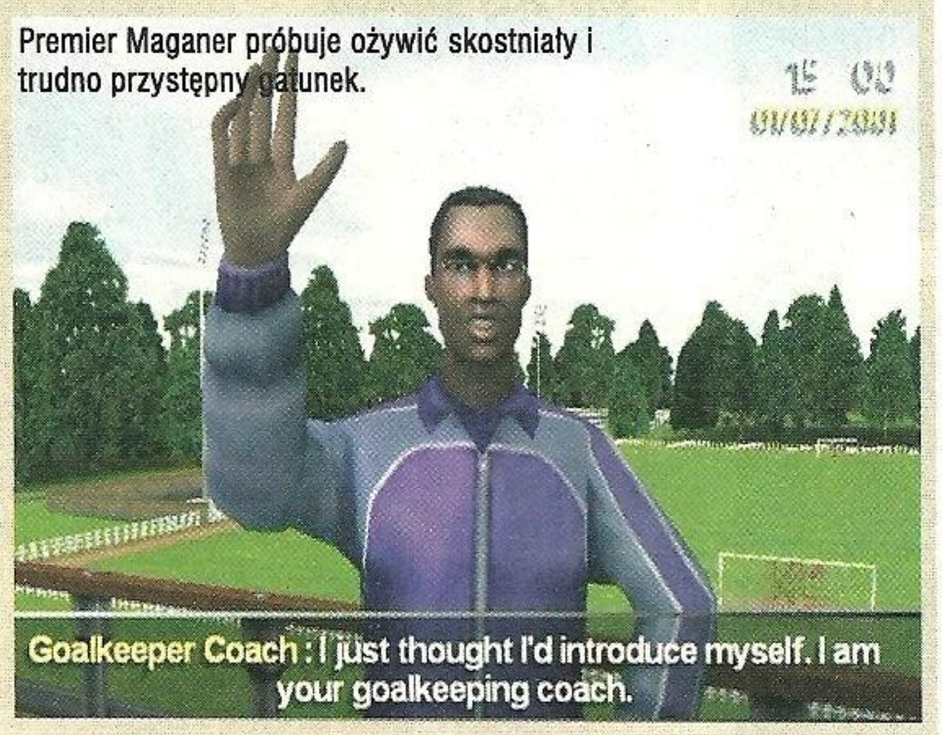
Wyobraźcie sobie, że w PM naprawdę jesteśmy managerem i robimy te wszystkie rzeczy, które manager musi robić, a mianowicie… dużo rozmawiamy z różnymi ludźmi i zazwyczaj mamy dość napięty terminarz. Spotkania z dziennikarzami, prezesem, trenerami, agentami piłkarzy, bankowcami, specjalistami od reklamy… ufff. Z każdą z tych osób rozmawiamy wybierając jedną z dostępnych odpowiedzi. Oprócz tego robimy to wszystko, co należy do managera – szukamy nowych zawodników i kupujemy ich, decydujemy o taktyce, możemy domagać się rozbudowy stadionu, centrum treningowego i tym podobne.

W sumie wszystko to wygląda bardzo fajnie. Możemy porozmawiać w cztery oczy z trenerem młodzików i ochrzanić go za marne wyniki lub z jakimś piłkarzem gdy gra jak ostatnia pała – gorzej gdy, to prezes nas ochrzania, ale to akurat jest ryzyko zawodowe. Grafika jest ładna, postacie naszych rozmówców mają nieźle oddaną mimikę twarzy, a jest ich całkiem sporo. Wnętrza pomieszczeń też niczego sobie - nie spodziewacie się ile ciekawych rzeczy znajduje się w pomieszczeniach służbowych klubów piłkarskich. Jak na managera piłkarskiego to prawdziwa rozpusta i jednocześnie sposób na przyciągniecie do gry „wzrokowców". Jest jednak jeden naprawdę wielki problem – ładowanie. Każda rozmowa musi się załadować, a to zajmuje czas - wprawdzie tylko kilka sekund, ale zawsze. Oprócz tego przeglądanie karty zawodnika też wymaga ładowania. Przeglądanie całego składu to mordęga - nie można się przełączać na ekranie karty zawodnika na następnych piłkarzy – trzeba wrócić do listy i wybrać kolejnego gracza. Niepotrzebna i wkurzając komplikacja.

Jako całość gra jest oczywiście również bardzo czasochłonna, ale to zupełnie normalne – to w końcu manager, a nie strzelanina na pistolet. Trzeba poświęcić sporo czasu, by coś zawalczyć.

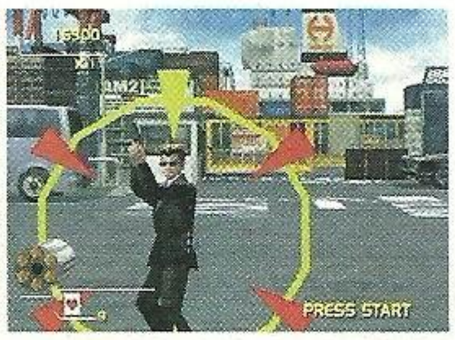
PM przypadł mi do gustu, choć nie jest wybitnym przedstawicielem gatunku. Jednak nowa forma jest ciekawa i możliwe, że się przyjmie, a przynajmniej doczeka następnej, poprawionej odsłony. Ta jest jeszcze zbyt „kanciasta". **[Marcellus]**

Premier Maganer próbuje ożywić skostniały i trudno przystępny gatunek.



PlayStation 2
- Wydawca: ZOO
- Producent: Runecraft
- Liczba graczy: 1

6.6



VIRTUA COP: ELITE EDITION

Jeśli cierpicie na chroniczny brak strzelanin na pistolet, a macie już absolutnie wszystko, co oferowało PS2 i PSX, możecie rozejrzeć się za VC:EE.

W skład zestawu wchodzą dwie gry – VC i VC2, w żaden sposób nie poprawione, bądź rozszerzone – a jedynie wrzucone do wysokiej rozdzielczości. A, przepraszam – po szczególnie efektownych zejściach przeciwników konsola robi fotkę, którą można potem obejrzeć w galerii. Oczywiście: gra się świetnie, ale na pewno nie tak samo jak dziesięć lat temu. Bo nie da się ukryć, że obie pozycje są dość archaiczne i to zarówno jeśli chodzi o mechanizmy, jak i oprawę. Bez problemu ukończycie oba tytuły w jeden wieczór, albo nawet w całe dwie godziny…

Myślałem, że wydawca będzie oferował VC:EE w jakiejś rozsądnej cenie, ale gdy zobaczyłem 30 funciaków – wymiękłem. Za taką kasę można kupić nową grę, a nie klasyk… Lepiej łyknijcie coś innego, a w Virtua Cop pobawcie się w salonie gier. Dla kolekcjonerów. **[Gulash]**

PlayStation 2
- Wydawca: Acclaim
- Producent: Sega
- Liczba graczy: 1-2

5.0

RUGRATS ROYAL RANSOM

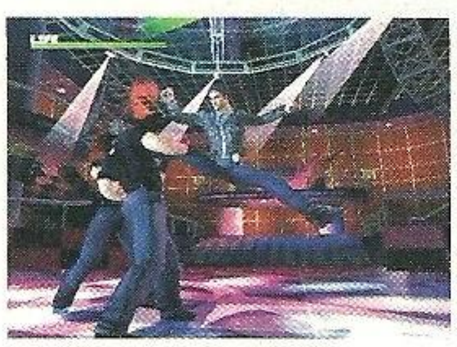
To prosty platformerek naszpikowany dużą liczbą mini-gierek.

Młody gracz przejmuje kontrolę nad rugratami i i musi wykonać wyznaczone dla każdego z nich zadanie – szczytnym celem całej piątki jest odzyskanie zabawek, które wredna Angelica zamknęła w magicznym Pałacu Zabaw. We wspomnianej konstrukcji kryją się całe światy, takie jak: dżungla, morskie głębiny, krajobraz śnieżny, westernowy, średniowieczny, księżycowy i tak dalej.

Prosta grafika, słabe tekstury i obiekty oraz dość marnej jakości efekty świetlne nie zachwycają dorosłego gracza, ale taki nie ma tu nic do roboty. Wprawdzie czasami wygląda to nieźle, ale niestaranność koderów wyłazi w tym, że RRR pomimo swej prostoty nie utrzymuje płynnej animacji. Muzyczka i dźwięki są w porządku, głosiki wzięto z filmu, a reszta odgłosów jest do przyjęcia. Całość niszczą jednak dwa problemy: sterowanie jest niedorobione. Kontrolę nad postacią utrudnia zwalona kamera, którą wiecznie trzeba ręcznie poprawiać **[Chest Rockwell]**

PlayStation 2 i GameCube
- Wydawca: THQ
- Producent: Avalanche
- Liczba graczy: 1

6.0



DEAD TO RIGHTS

Miałem przyjemność spędzić dłuższą chwilę z DTR na Xboxa – teraz gra trafia na PlayStation 2 i GameCube. Jako, że pierwotnie DTR pisane było na Xboxa, możemy tu mówić o konwersji. Zmieniło się trochę: przede wszystkim całość jest zdecydowanie łatwiejsza, co nie jest złą rzeczą, gdy przypomnę sobie, jak miejscami klątem panów z Namco. Kilka szczegółów dopracowano, między innymi walkę wręcz, a także system celowania, który inteligentnie lokuje teraz broń na najgroźniejszych przeciwnikach.

Grafika także uległa zmianom – niestety, na gorsze. W obu wersjach momentami przycina animacja, a efekty świetlne nie idą w parze z tymi zaprezentowanymi na Xpudle. Na PS2 momentami kłuje w oczy brak antyaliasingu; szczerze mówiąc dawno już nie odczułem tego w taki sposób. Mimo to DTR dalej wygląda solidnie, a w połączeniu z fantastyczną jatką mającą miejsce na ekranie oferuje sporo maksymalnej rozwałki. Zainteresowanych zapraszam do przestudiowania recenzji z numeru 46. Dla mnie to świetna pozycja. **[Gulash]**

PlayStation 2 i GameCube
- Wydawca: Namco
- Producent: Namco
- Liczba graczy: 1

8.5

ROCKY

Podobnie jak DTR, tak i Rocky Balboa przeskoczył na PS2 i GCN. Różnice w samej zabawie są praktycznie niewyczuwalne – choć na padzie GCN gra się znacznie trudniej. PS2 niestety kuleje lekko pod względem graficznym – nie wiadomo czemu podczas co bardziej intensywnych wymian ciosów konsola się dławi, krztusi i animacja zwyczajnie zwalnia. Momentami przeszkadza to w walce i wywołuje lekki grymas na twarzy gracza. Na PS2 Rocky doładowuje się najdłużej, co jak sami wiecie nie świadczy najlepiej o autorach tej konwersji.

W dalszym ciągu uważam jednak, że Rocky to najlepsza gra bokserska na konsole. Jeśli lubicie ten sport, z pewnością docenicie ciekawy i dobrze rozwiązany system walki, oraz doskonale spełniające swoją rolę mini-gierki treningowe. Fajnie jest wskoczyć w skórę Włoskiego Ogiera i zmłócić Clubbera Langa (niezapomniany Mr. T), albo Ivana Drago (życiowa rola Dolpha Lundgrena). Ale cały czas tęsknię za „Eye of the Tiger"… **[Gulash]**

PlayStation 2 i GameCube
- Wydawca: Rage
- Producent: Rage
- Liczba graczy: 1-2

7.9

ALPINE RACER 3

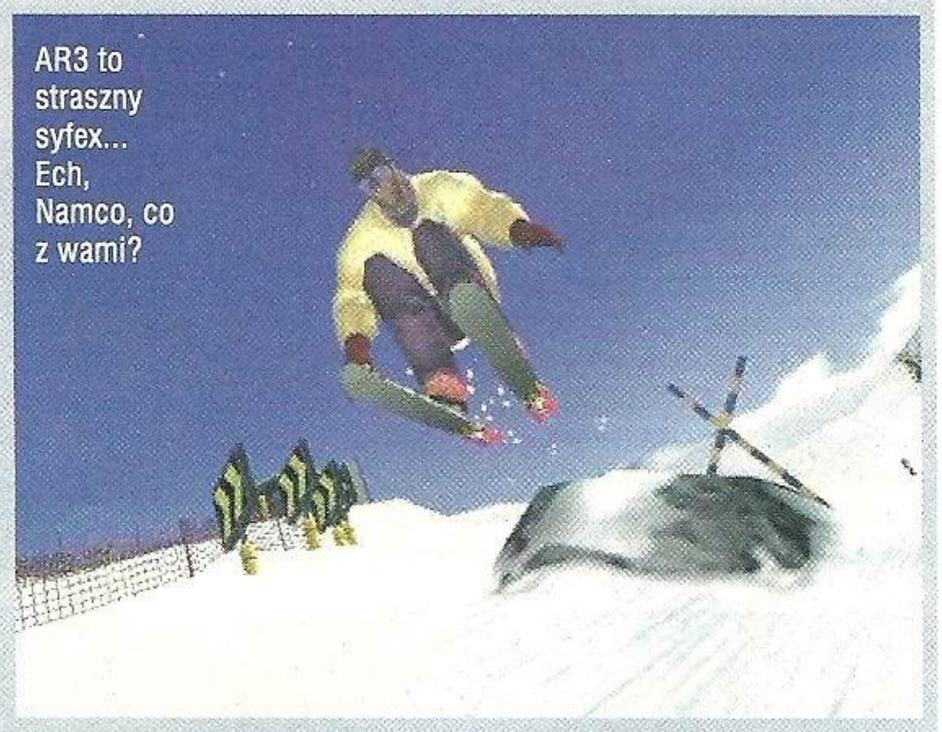
Czasy, gdy każda nowa gra Namco była wypatrywana przez miliony posiadaczy szarej maszynki minęły bezpowrotnie.

Namco jakoś nie może z powrotem przebić się do pierwszej ligi PS2 i nie zanosi się, że to się uda. Ridge Racera V i Tekken Tag Tournament już dawno pokrył kurz, Tekken 4 nie dostarczył tylu emocji, ile trzecia część turnieju. Chyba jedyną grą Namco na PS2, o której można powiedzieć: znakomita jest Ace Combat. Oczywiście, firma zamierza drążyć dalej i coś tam pomrukuje o kolejnych częściach Ridge'a, Tekkena, Ace Combat i Tales Of Destiny, ale to już chyba nie to.

W międzyczasie Namco serwuje nam konwersje z automatów – dwa shootery na pistolet w postaci Vampire Night i Nina Assault oraz Alpine Racer 3 nie zaspokajają jednak mojego apetytu. Wiem, że tych chłopaków stać na więcej, ale nie wiem, czy jeszcze kiedyś uda im się odnaleźć złoty środek.

Alpine Racer 3 w salonach gier to olbrzymie pudło z nartami, na których staje miłośnik alpejskich stoków. Gracz kieruje szusującym panopkiem przy pomocy nóg, co naturalnie jest bardzo fajne i warte tego, by raz na jakiś czas wrzucić żeton w głodną paszczę automatu. Niestety, nart do PS2 nie przewidziano – zostaje więc standardowy Dual Shock 2. Narty to nie kierownica. Gra już na wstępie traci połowę swojej mocy. Drugą połowę traci już po kilku minutach zabawy: nie ma praktycznie niczego nowego, a przede wszystkim – wciągającego.

AR3 to straszny syfex… Ech, Namco, co z wami?



Ot, taki sobie zjazd po stoku.

Jak przystało na Namco, całość otwiera zgrabnie wyrenderowane intro prezentujące Krupówki w Zakopanem, po których przechadza się jeden z zawodników ubrany w koszulkę na ramiączka. Zima, nie zima, fason trzymać trzeba. Nic to. W menu tryb challenge, slalom, time-trial oraz multiplayer. Standardzik.

Wybieram challenge, bohatera z kolekcji „stereotypowe postacie w wyczynowych grach video – zestaw nr 12". Niektórzy szaleją na snowboardach, inni na nartach. Nie mogę na razie w sklepiku kupić lepszych desek, bo nie mam floty. Na razie muszę ją zarobić wygrywając kilka wyścigów. Wyruszam na stok. A na stoku bieda… Grafika gorsza, niż pierwszy SSX. Kilka obiektów na krzyż, rozmazane tekstury, w tle paskudna bitmapa gór. Dobrze chociaż, że animacja jest płynniutka, a całość bardzo szybka. Z głośników dobiega kolejny przykład głuchoty muzyka Namco – kakofonia, elektroniczne pierdzenie, jakieś dźwięki poskładane bez ładu i składu. Do tego fajny, ale dziesięć lat temu komentator „yea!", „go this way!", „you're a greatest rider!" i tym podobne. Czasem wyjeżdża Pac-Man z duszkami pokazujący czas przejazdu – rzecz znana z Ridge'a.

Zjazd jest nudny, jak flaki z olejem. Nie ma power-upów, trików (no, może są ze dwa, ale automatyczne), bijatyki na trasie, niczego ciekawego. Namco stacza się. Komu potrzebny Alpine Racer 3. **[Gulash]**

PlayStation 2
- Wydawca: Sony
- Producent: Namco
- Liczba graczy: 1-2

3.1

Projekty poziomów to mocna strona przygód zdziwaczałego doktora. Są rozbudowane, ślicznie wykonane i pełne niespodzianek.

Dr. Muto

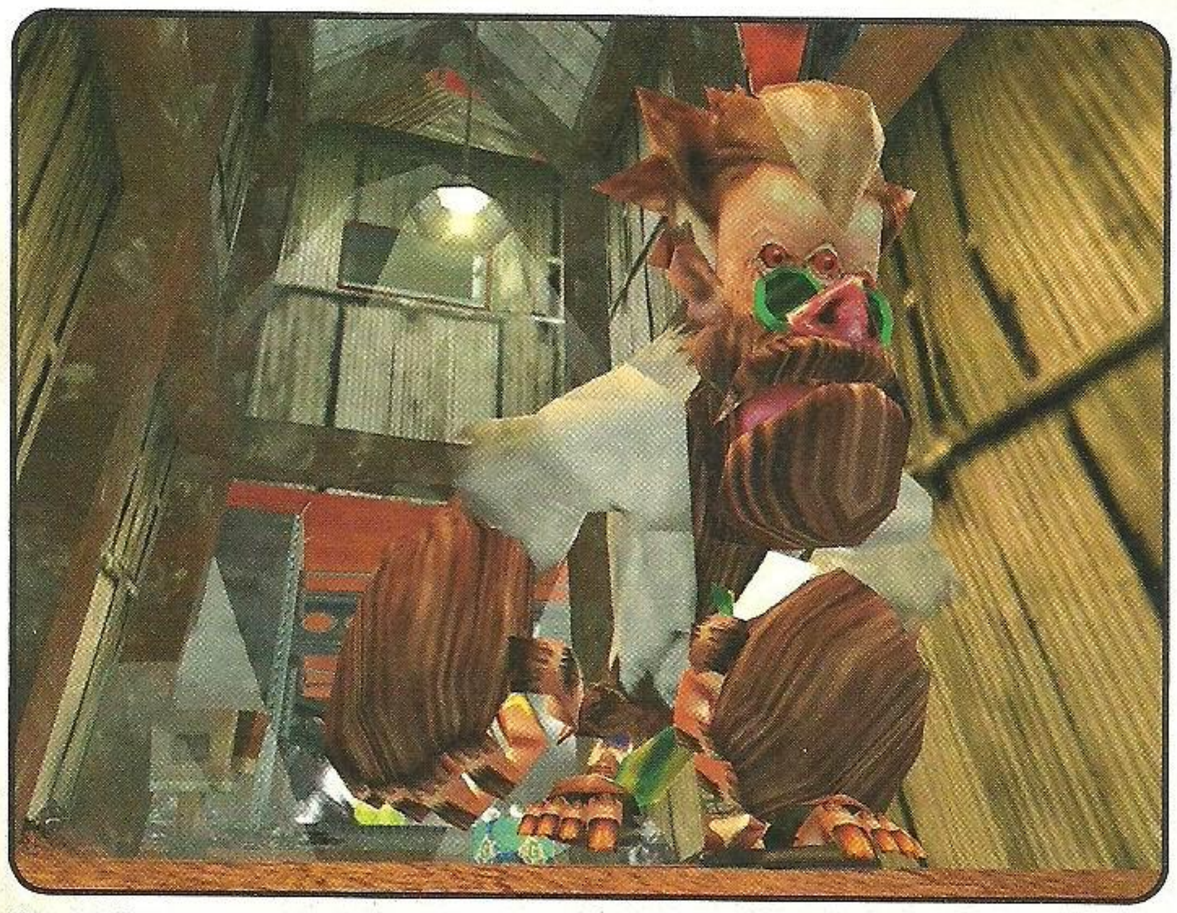
Jeśli chcecie, żeby coś konkretnego się wam przyśniło, rozłóżcie przed sobą ręce, popatrzcie na nie chwilę, a portem intensywnie pomyślcie o tym, co ma się przyśnić. Kiedy w nocy przyśnią się Wam dłonie, jest duża szansa na to, że zaraz potem przyśni się to, co sobie ustaliliście. Szansa tym większa, im bardziej trenujecie.

Zaczynaj, wprowadzaj...

Dr Muto natomiast od dziecka śnił o niszczeniu światów. Swój pierwszy świat zniszczył w wieku lat trzech. Może nie tyle był to świat, ile jego schemat, czyli globus. Stało się to zapowiedzią nieszczęścia, które w przyszłości zaważyć miało o losach całego uniwersum. Tymczasem Muto dorastał i wraz z nim dorastały jego zainteresowania. W wieku lat siedemnastu stworzył sobie partnerkę na klasowy bal. Fakt, że była pokręconym robotem przysporzył jednak tylko śmiechu kolegom młodego Muto. Naukowiec odwdzięczył im się dewastując bal z okazji zakończenia roku, jednym, sprawnym pociągnięciem dźwigni.

Mijały kolejne lata. Muto dorobił się kilku maszyn i jednego mutanta pustoszącego okolicę. W popłochu przyznano mu tytuł doktora, on jednak nie zamierzał porzucić swojej naukowej kariery. W obliczu zagrożenia, jakie stanowił dla świata kryzys energetyczny, zbudował maszynę, która miała wytworzyć energię dla całego globu! Nic to, że urządzenie przypominało skrzyżowanie suszarki z kaloryferem. Musiało zadziałać. Kiedy w obecności prezydenta i milionów telewidzów na całym świecie, Muto pociągnął za dźwignię, wszyscy spodziewali się wielkiego rozbłysku światła, rozjaśniającego naszą cudowną planetę. I tym razem nie zawiedli się... W pewnym sensie. Rozbłysk zwiastował mianowicie potworną eksplozję. Przez chwilę było jednak jasno – to trzeba przyznać. Ledwie Muto przebudził się następnego ranka, jego ćwierćmózgowaty laborant, robot o sile trzystu mężczyzn i inteligencji szlaucha ogrodowego, zaproponował mu delikatnie wzucie bamboszy w króliczki i wycieczkę wokół domu.

Niestety. „Wokół domu" przestało istnieć. Chatka i laboratorium utrzymywały się na małym spłachetku o kształcie krzywego ogryzka, w samym środku kosmicznej pustki. Było źle. Trzeba było mianowicie poskładać maszynę do kupy i na powrót zmontować planetę. Muto użył teleskopu. Okazało się, że części jego maszyny rozparcelowali już sobie monarchowie czterech sąsiednich planet. Należało je im odebrać. Tak oto zaczyna się najnowsza superprodukcja firmy Midway. Tadaaaaaa...



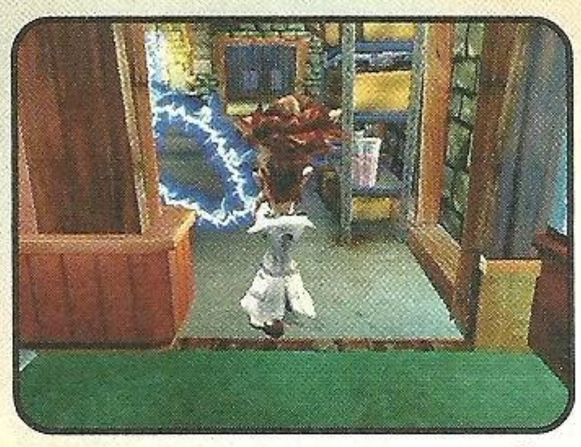
Gra ma fantastyczny design i projekty postaci. Naprawdę rzadko kiedy autorzy decydują się obsadzić w głównej roli takiego bohatera.

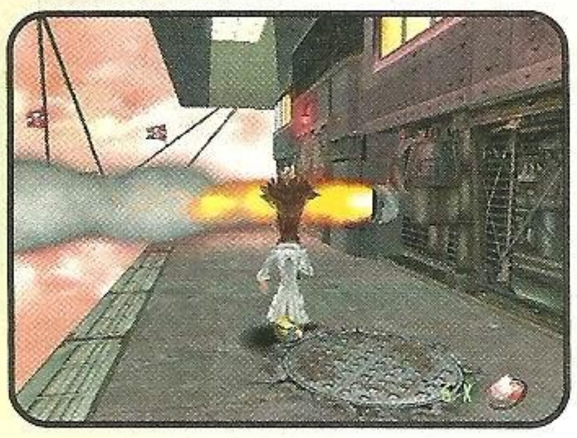
Skacz, zbieraj, kolekcjonuj...

Jestem w takiej komfortowej sytuacji, że skończyłem grę, obejrzałem oba zakończenia (drugie jest sekretne), a do tego wszystkie bonusowe materiały znajdujące się na płycie. Między innymi wywiady z twórcami na temat całej gry i jej koncepcji artystycznej. Mogę więc z czystym sumieniem zacząć zdanie od sformułowania: „założenie autorów było takie" (a podkreślam to dlatego, że czasem recenzenci piszą tak, a skąd niby wiedzą co sobie założyli autorzy). Założenie autorów było więc takie, żeby stworzyć wykręconego, szajbniętego platformera trójwymiarowego, z elementami dwuwymiarowego. I tu poszli za ciosem. Jak w każdym platformerze, trzeba coś zbierać. W tym przypadku są to atomy, serduszka i chipy oraz klucze do otwierania drzwi. Od razu zaznaczmy, że sprzętu do zebrania są dosłownie tony. Liczebność niektórych idzie w setki albo i tysiące. Nie sposób jest zebrać wszystkiego, ale warto się pobawić.

Przede wszystkim jednak gra miała być komiksowa i różnorodna. I faktycznie udało im się ten efekt osiągnąć, szczególnie jeśli chodzi o postać. Z obrazków widzicie, że żywcem wzięta jest ona ze stylistyki komiksowej. Wielkie oczy, brwi i poczochrana grzywa. Do tego skrzekliwy głos i głupawe podrygi. Oto przepis na szalonego naukowca, który może skakać, biegać, strzelać ognistymi promieniami, a wreszcie porażać

istoty prądem, wyciągając z nich DNA do badań. Gdybyśmy jednak mieli latać tylko tępym profesorkiem, nie byłoby nawet po co siadać do tej recenzji. Cała zabawa zaczyna się dopiero wtedy, gdy nabierzemy już podstawowych zdolności i możemy zacząć... morfować. Tu dopiero zaczyna się harcowisko! To jest po prostu medalowe zagranie! Wciskamy „Y" i nagle wątłym ciałkiem profesora targają konwulsje, błysk, szast, prast i... Stoi przed nami mała myszka z głupawą fryzurą i okularami. Myszka może skakać, biegać i strzelać ogonkiem, jak biczem. Nie ma dla niej zbyt wąskich przejść i niskich zakamarków. Rury kanalizacyjne, zawieszone w powietrzu druty – tam się najlepiej sprawdza. Kilka poziomów dalej i już możemy harcować na całego. Muto zmieniać się będzie w pająka, latającą wiewiórkę, a wcisnąwszy żółty przycisk w nieodpowiednim momencie możemy nawet zastać go ledwie dychającego na ziemi. Biorącego wdech i wypuszczającego powietrze z głębokim sapnięciem – Muto będzie miał opływową głowę i ogon z łuskami. Poczekajcie jednak tylko na odpowiednie lokacje, a i to nie wszystko!





Doktor Muto to momentami prawdziwa maszyna do walki. Strzela śmiercionośnymi promieniami niczym sam Imperator...

Eksploruj, podziwiaj...

Ciekawe areny, to zdecydowanie moc tej gry. Ich struktura jest taka. Poziomów jest dwadzieścia dwa i każdy z nich podzielony jest na trzy części: zewnętrzną, środkową i wewnętrzną. Zwykle chodzi o dotarcie do jakichś zasobów, a finalnie do lokalnie panującego bossa, żeby wydrzeć mu część naszej maszyny. Bossów jest czterech i tak to właśnie wygląda. Trzeba powiedzieć, że poziomy w Dr Muto są jednymi z najlepiej zaprojektowanych, jakie widziałem w grach tego typu. Są na pewno lepsze od tych w grze Blinx na Xboxa, czy Jak&Daxter na PlayStation2. Większy w nich zamysł i strategia. Tu naprawdę co chwila dzieje się coś nowego. Jeśli przed chwilą była zjeżdżalnia, to możecie być pewni, że jeśli gdzieś pojawi się następna, na pewno będzie inna od tej, którą jechaliście poprzednio. Różnice są niewielkie, ale na pewno nie odczujecie nudy. Będzie i poziom do biegania ze skakaniem i poziom do pływania i do latania – naprawdę jest gdzie się wykazać. Każdy z poziomów ma swoje flagowe „morfy" i prawdę mówiąc nie przesadzę chyba twierdząc, że uczucie jest takie, jakbyśmy co chwila grali w inną grę. Niesamowite.

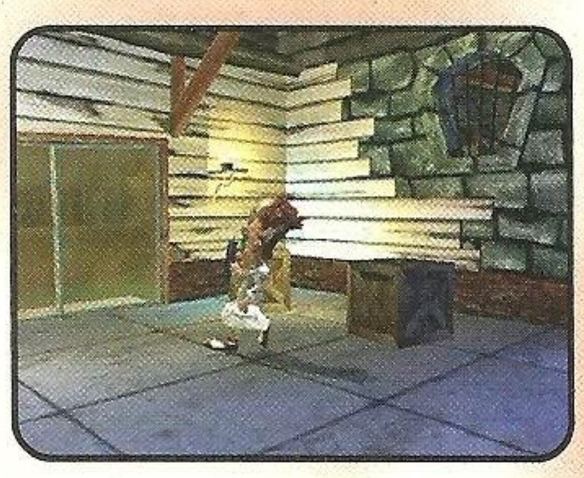
Walcz, pokonuj...

Wracając na chwilę do kwestii przeciwników. Jak już wspomniałem każdy z „morfów" ma swój atak (np. ryba szarżuje wirując jak dzika). Część walk stoczymy z bossami jako Muto w podstawowej formie, część zaś jako jego zwierzęce alter ego. Bossowie są zaś nie w kij dmuchał. Jest koleś, który wbudował się w kombinezon do drążenia skał, podobny do tego, w jaki wlazła Ripley w Alienie. Jest też boss wyglądający jak stary kowboj z jetpackiem. Trafi się też syrenka w wielkim mechanicznym kalmarze, która umierając przyklei się do szyby swojego batyskafu i krzyknie: „Tak to zostawiasz... A mogliśmy stworzyć coś razem!". Nie wie, głupia, że za doktorem Muto tylko ogień i pożoga. Płacz kobiet, krzyk dzieci i gwizdki policjantów. Tak czy owak podążamy tu w stronę klasyki gatunku, czyli trochę zbieractwa, trochę skakania i kombinowania, a także odrobina walki.

Patrz, słuchaj, porównuj...

Multiplatformowe tytuły zaczynają mieć już pewną swoją charakterystykę. Wyjątkiem był tu recenzowany w zeszłym miesiącu Mortal Kombat, który wygląda dosłownie (!) tak samo na PlayStation 2 i Xboxa. Muto na Xboxa wygląda nieźle, na PS2 nieco gorzej, ale na obu konsolach ma się wrażenie, że dałoby radę więcej. Xboxowe efekty mgły i odbicia świateł znacznie bardziej mi podeszły i gra jakaś taka mroczniejsza się wydaje. Poza tym – bez różnic. Mroczność gry lepiej kontrastuje z głupkowatym naukowcem i jego seksualnymi aluzjami albo zagrywkami typu: „What the F...?!". Wracając zaś do gry w ogóle. Bezdyskusyjnie najciekawsze projekty graficzne, jakie ostatnio widziałem. Spójne, ciekawe, wykonane z polotem. Z lekka pokrzywiona perspektywa, dziwne poziomy, jeszcze dziwniejsze maszynerie na nich. To jest koncert chorej wyobraźni chłopaków z Midway. Chora gra. Platformer dla starszych odbiorców. Wreszcie!

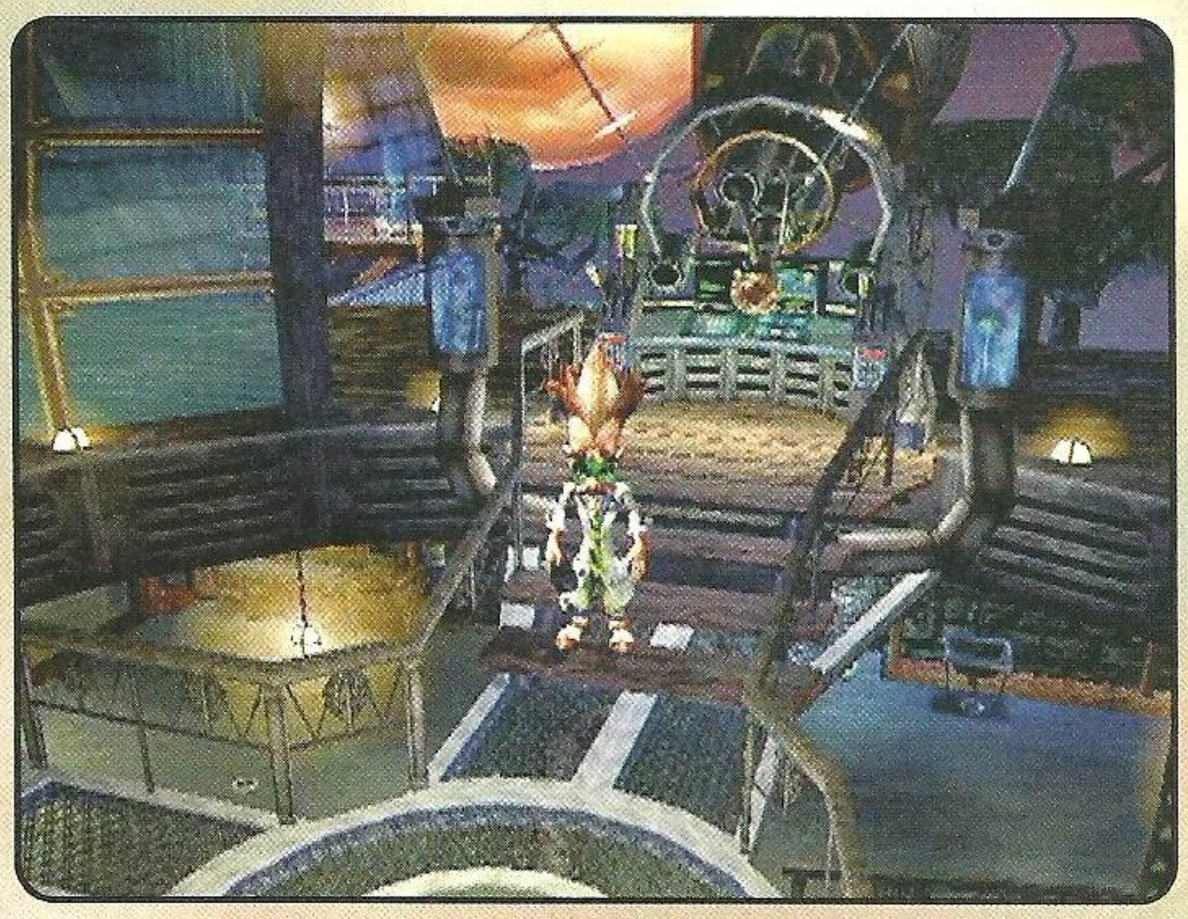
Dźwięk stoi na poziomie bardzo dobrym. Na Xboxie obsługuje Dolby. Sama ścieżka jest wręcz rewelacyjna. Jak z filmów s-f klasy „B". I to pasuje! Pasuje też komputer pokładowy, który ma głos jak HAL z „Odysei Kosmicznej 2001". No i skrzekliwy głos samego głównego bohatera, oraz zwierzaków. Z czasem może nieco się nudzić, ale nie wymagajmy zbyt wiele. Dlaczego więc ta gra nie ma dziesiątki? Niestety przez kamerę. Można nią kierować samemu, ale jest to prawdziwa udręka. Kamerzysta rusza się powoli, z opóźnieniem. Ustawiamy sobie kąt do wysokiego skoku z katapulty, skaczemy, manewrujemy ludzikiem, a kamera sama się okręca. Można od tego zgłupieć. Są po prostu momenty, kiedy nie można nad nią zapanować. Ani wtedy walczyć, ani nic. Szkoda, byłaby naprawdę rewela absolutna! No i multiplayera nie ma...



Podsumowuj, zachęcaj...

To jest gra lepsza od Blinxa i zdecydowanie lepsza od Shreka. Jeśli macie zacięcie do platformerków i nieco więcej niż dziesięć lat, macie szansę się wciągnąć. Od Blinxa lepsza jest dlatego, że pozostawia graczowi wiele swobody. Poza momentami, gdzie dosłownie musisz latać, albo pływać, można sobie poszaleć dowolnym, dopuszczalnym na danym poziomie zwierzaczkiem. Jak mówią twórcy samej gry: „Po co klonować, skoro możesz się zmorfować?" I to jest clou wieczoru. Świetne projekty poziomów, ogroooomna różnorodność wyrzucają Dr Muto jak z katapulty na pierwsze miejsce wśród platformerów na Xboxa. Zobaczymy co będzie dalej. Pozwolę też zwrócić sobie uwagę na firmę Midway, która ostatnio zrobiła kupę gier dobrych i napakowanych dodatkami. Mortal Kombat nimi ocieka, Dr Muto także. Defender i Haven też nie są złe. Dobry okres dla tej firmy. Miejmy na nich oko.

Grabarz



Po wyraźnym dołku Midway zaczęło wydawać naprawdę porządne gry! Dr. Muto to już czwarta pozycja tej firmy z wysoką oceną! Wersja na GameCube jest już w USA.

Xbox — *Najlepszy platformerek 3D na tę konsolę!*

- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Midway
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

8.4

PlayStation 2 — *Szalony naukowiec dla dorosłych (prawie) rządzi!*

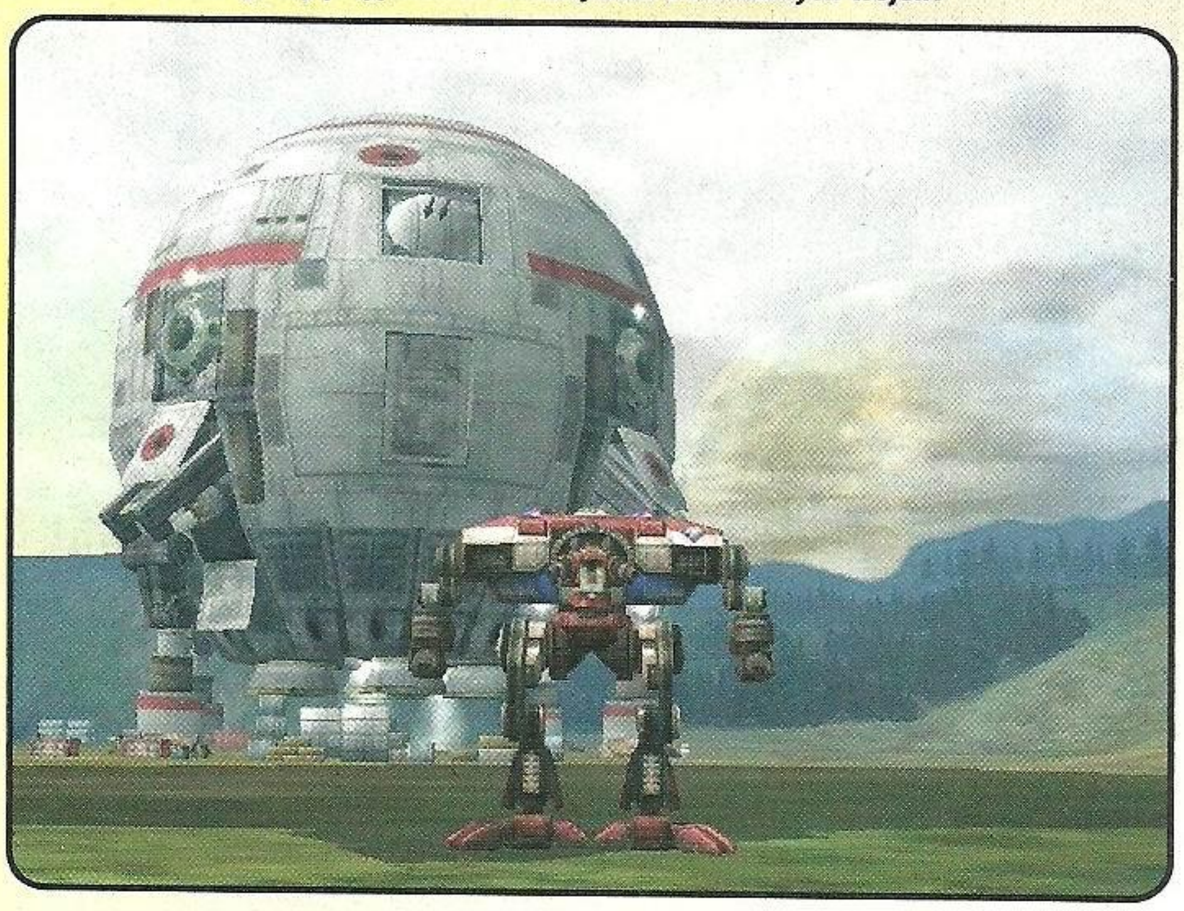
- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Midway
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.3

Nasz dropship, czyli statek matka. Kto powiedział, że wszystkie statki kosmiczne muszą mieć ostre kształty, czy przypominać Niszczyciele z Gwiezdnych Wojen?



MechAssault

Mech – klasa z podgromady mszaków obejmująca około 15 000 gatunków. Dominującym pokoleniem jest gametofit zróżnicowany na łodyżkę (łodyga) i liście, zbudowane z jednej warstwy komórek. (Popularna Encyklopedia Powszechna) Ej, ramole, najwyższy czas zmienić kilka terminów w waszej encyklopedii!

Eksplozja popularności 32-bitowych konsol wybitnie przyczyniła się do ekspansji wielkich robotów, zwanych także Mechami. Wcześniej bywało z tym raczej cienko – grafika 2D nie była w stanie oddać dobrze tego tematu. Przez kilka lat mieliśmy symulatory mechów, strzelaniny z mechami, bijatyki mechów i mnóstwo innych pozycji, które w jakiś sposób wykorzystywały te wspaniałe konstrukcje.
MechAssault nawet nie aspiruje do miana symulatora, koncentrując się na zręcznościowym aspekcie kierowania olbrzymią kupą złomu. Przyznam, że na początku takie postawienie sprawy trochę mnie zaniepokoiło. Żadnych upgrade'ów, kupowania za ciężką kasę dodatków, czy malowania pancerza we własne fikuśne wzory? Oczywiście, moje zdziwienie ma podłoże w częstym obcowaniu z wszelkimi japońskimi wariacjami na temat mechów, które wręcz pękają od takich (zbędnych lub nie – zależy, jak kto na to patrzy) akcji. Dla mnie akurat są zbędne. Na szczęście ów dreszczyk niepewności zniknął równie szybko, jak się pojawił.

Odpal i zapomnij

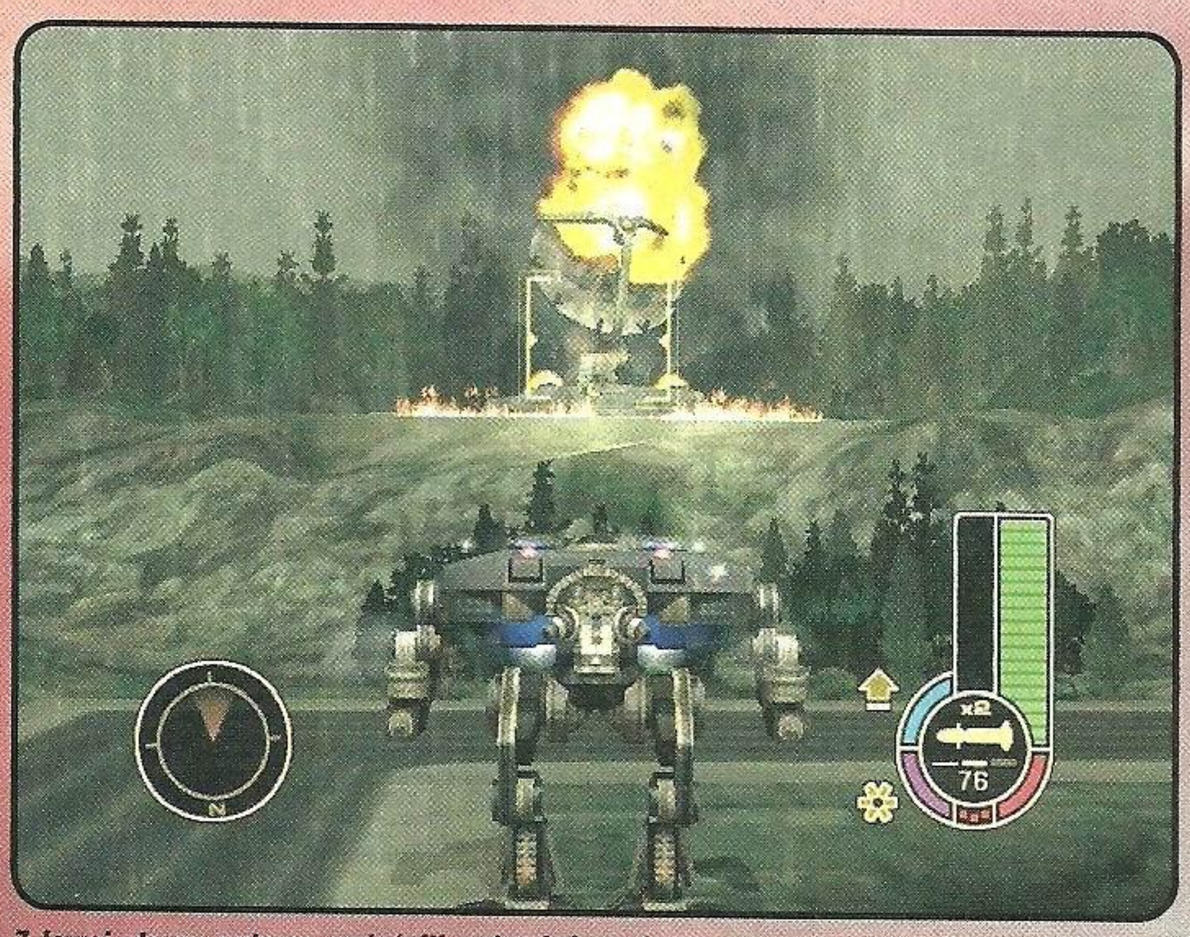
Scenariusz jest ciekawy, ale raczej niespecjalnie oryginalny. Gracz naturalnie wskakuje w buty klasycznego „hotshota", zmuszonego z różnych przyczyn do natychmiastowego działania. W wyniku splotu wydarzeń jeden ze statków dobrych chłopców ląduje na planecie, na której wybucha rebelia – fanatycy wycinają w pień cywilów, bombardują miasta i w ogóle planują szeroko zakrojoną kampanię terroru. Jedyny dostępny w pobliżu mechwarrior musi oczywiście przeciwstawić się jawnej niesprawiedliwości, a także zapobiec eskalacji przemocy na inne światy.
To doskonałe tło dla ponad dwudziestu bojowych misji, rozgrywających się w momentami trudnych warunkach. Zadania nie odbiegają od standardowych w podobnych pozycjach, a otrzymujemy je bezpośrednio z centrum dowodzenia. Na szczęście nie tylko w formie mówionych komunikatów – są także dokładne wytyczne w postaci napisów. Także konstrukcja misji jest taka, że niesłychanie trudno jest się zgubić. Będzie więc ochrona swoich ludzi, niszczenie transportów przeciwnika, szaleńcze ataki na ufortyfikowane bazy i twierdze.
Większość z nich sprowadza się jednak do jednego: fire and forget. Czyli, jak wolicie, odpal rakiety i zapomnij.

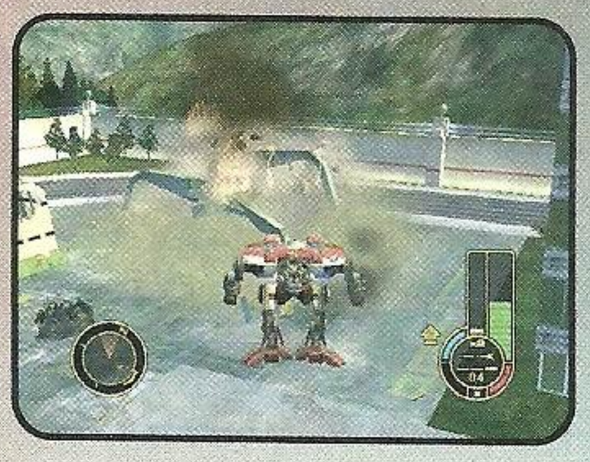
Dlaczego MA wygrywa?

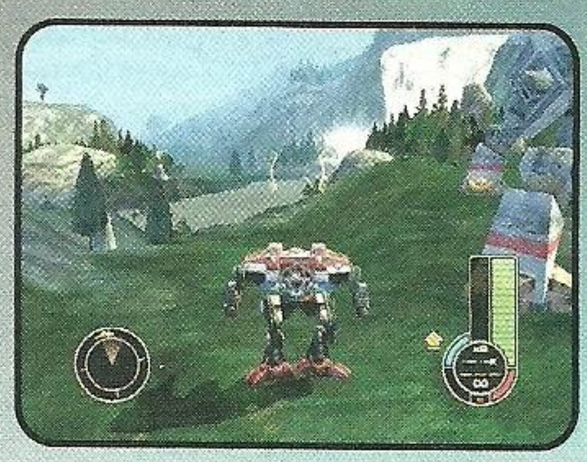
MA wygrywa spójnością. Autorzy wiedzieli, że od początku do końca robią shootera i postarali się dopiąć wszystko na ostatni guzik. I wiecie co? Udało im się. Jeśli oczekiwaliście zaawansowanej symulacji zbliżonej do serii MechWarrior na PC, srodze się rozczarujecie. Autorzy gier konsolowych stawiają raczej na akcję i w przypadku MechAssault doskonale to widać. Doszło nawet do tego, że nie można zmienić widoku i przez cały czas jesteśmy zmuszeni śledzić plecy naszego mechwojownika. Tak jest, nie ma widoku z kokpitu, oraz wspomnianej już rozbudowy bojowych maszyn. Druga strona medalu jest taka, że MechAssault to prawdziwa orgia destrukcji, podana ze smakiem i absolutną elegancją. Przy tym MA jest tak świetnie wykonane i przemyślane, że naprawdę wciąga na całego i trudno się zniechęcić nawet po kilku nieudanych misjach. W jakiś magiczny sposób przyciąga do pada. Jeśli wcześniej nie bawiły Was olbrzymie roboty, istnieje spora szansa, że właśnie ta gra może to zmienić.
Na początku do naszej dyspozycji jest tylko jeden mech – lekka konstrukcja, służąca głównie do patrolowania terenu oraz do walki ze słabo opancerzonymi przeciwnikami. Robot porusza się szybko, może przez chwilę podlatywać na jetpacku. Ma także trzy rodzaje broni: karabin maszynowy, malutkie rakiety (coś na kształt tych, którymi walą choćby śmigłowce Apache) oraz samonaprowadzające się, cięższe pociski. Cougara (bo tak nazywa się nasz mech) prowadzi się bardzo przyjemnie i można go polubić. Jednak co kilka misji do bazy zostaje dostarczona nowa maszyna i tylko od nas zależy, którą z nich poślemy w bój. Mechy zaczynają robić się coraz cięższe, wolniejsze, bardziej opancerzone. A co za tym idzie, dysponujące większą siłą ognia. Zamiast jetpacka Cougara pojawia się na przykład chwilowa niewidzialność. Jest także możliwość wystrzeliwywania miniaturowych celów dla rakiet lecących w naszą stronę (chaff.
Mechów jest dziewiętnaście (plus kilka do odblokowania), ale w trybie kampanii udostępniono graczowi połowę inwentarza. Reszta to ich wariacje, stworzone głównie dla trybu multiplayer.

Walka, walka, walka.

Nieprzyjaciel rzuca do walki wszystko, co ma. Od piechoty (można ich rozdeptywać!), przez żołnierzy w zbrojach na jetpackach, do machin jeżdżących i latających (czołgi, jakieś pojazdy pancerne, śmigłowce i myśliwce). Otoczenie także wali do naszego wojownika – wszędzie aż roi się od wieżyczek strzelniczych, działek i innych wymyślnych konstrukcji mających pozbawić nas życia. Na koniec tej wyliczanki zostawiłem mechy nieprzyjaciela, bo terroryści dysponują także nimi. I o ile rozwalanie na kawałki piechoty, czy czołgów nie sprawia aż takiej satysfakcji, to pojedynki z mechami to po prostu sam miód płynący z konsoli. Okrążanie się miedzy budynkami w poszukiwaniu luki, czy po prostu prymitywne parcie przed siebie i prucie z wszystkiego, co fabryka zamontowała na zbroi w próbie sił pancerza – tylko od gracza zależy, jaką przyjmie taktykę. Nie zapomnę chwili, gdy po pokonaniu jednego szczególnie upierdliwego przeciwnika odetchnąłem z ulgą – mój pasek energii pokazywał już niemal zero. Nagle z ruin miasta powoli i majestatycznie wyłonił się kolejny, jakby nabijając się z mojej naiwności. Dalej była szaleńcza ucieczka z ogonem na plecach nieustannie prującym z rakiet do poprzedniej bazy, gdzie przezornie zostawiłem pakiet odnawiający energię (a właśnie, można odnawiać energię, doładować amunicję i







Z lewej strony autorzy umieścili radar informujący o pozycji celów. Z prawej kontrolki energii, temperatury mecha i systemów uzbrojenia. Więcej nie potrzeba.

Destroy! Destroy! Aby rozwalić jakiś większy budynek mniejsze mechy muszą przez jakiś czas skoncentrować na nim siłę ognia. Ale efekt jest boski.

podwyższyć poziom broni zbierając power-upy na poziomach). Albo kiedy pierwszy raz przekonałem się, że nie należy podchodzić do powalonego przeciwnika – mechanizm samoniszczący odpala megabombę rozwalającą wszystko w olbrzymim promieniu. W każdym razie takie sceny trafiają się często i jestem pewny, że podczas partii z MA niejeden raz podskoczy Wam puls.

Ważna sprawa: nawet strzelać trzeba z umiarem. Nierozsądne mashowanie po fajerach może przegrzać na chwilę systemy uzbrojenia i przez jakiś czas nasz robot pozostanie całkowicie bezbronny. A nie radziłbym, aby tak się stało – konsekwencje mogą być smutne.

Nie sposób pominąć także jednego z najważniejszych aspektów MA. Destrukcja. Można rozwalić wszystko, absolutnie wszystko. Otoczenie rozsypuje się pod wpływem pocisków. Rozwalanie budynków jeszcze nigdy nie było tak przyjemne. Co ważniejsze, zgruzowanie budynku tuż obok przeciwnika powoduje, iż odniesie on obrażenia. Fantastyczna sprawa.

Co jeszcze?

Sterowanie rozwiązano niemal doskonale, choć przez długi czas mylił mi się przycisk odpowiedzialny za podlatywanie na jetpacku. Analogowe gałki służą do poruszania się i rozglądania, zaś reszta przycisków do przełączania broni i odpalania jej. To właściwie wszystko, co powinniście wiedzieć na temat kierowania olbrzymim tytanowym potworem.

MechAssault ma także dość rozbudowany tryb multiplayer, umożliwiający zabawę nawet czterem graczom jednocześnie na podzielonym ekranie. Multum opcji zapewnia masę radochy, zaczynając od standardowych pojedynków każdy na każdego, przez zespołowe jatki, aż do przeróżnych wariacji tych trybów. Można także zabawić się samemu przeciwko mechom kierownym przez konsolę – coś w sam raz na szybką partyjkę, bez konieczności uczestniczenia w kampanii. Alternatywą do podzielonego ekranu jest System Link, czyli kabelek łączący ze sobą konsole, a także zabawa w sieci przy pomocy Xbox Live. Amerykanie grają (i się jarają!), zobaczymy jak będzie u nas.

Błysk na tytanowej zbroi

MechAssault wygląda znakomicie. Gdy pierwszy raz uruchomiłem tę pozycję, pomyślałem sobie: „o, ładne. Xbox powa!". Z upływem kolejnych godzin mój podziw dla wizualiów MA jednak rósł, aż pojawił się prawdziwy zachwyt. Roboty poruszają się znakomicie, ich animacja nie ma sobie równych. Otoczenie wymodelowano z przepychem – nie widać, żeby tekstury powtarzały się co chwila, nawet jeśli tak jest. No i ta orgia destrukcji. Wybuchy są przefakincudowne, wszędzie latają części rozwalonych elementów otoczenia, dzieje się tyle, że trudno za tym nadążyć. Do tego dochodzą szczególiki – choćby dym, słynne xboxowe efekty świetlne, czy znakomita fizyka robotów. Miejscami z MA bije geniusz, choć oczywiście zdarzają się słabsze momenty. Jak choćby spowolnienia animacji, nieznaczne, ale zawsze. Na ogół gra trzyma 30 klatek.

Minęły czasy, kiedy jaraliśmy się stereofoniczną muzyczką dobiegającą z telewizora. Podłączcie Xboxa do amplitunera Dolby Digital i rozkoszujcie się pełnym dźwiękiem przestrzennym w MechAssault. Subwoofer bije „bom, bom, bom" w rytm rockowo-technicznej muzyki, słychać skąd nadlatuje chmara rakiet. Muzyka jest znakomita! Dźwięk - krystalicznie czysty, dobrany fachowo, a momentami nawet po mistrzowsku. Eksplozje powodują drżenie szyb, przyjemnie jest nacisnąć spust karabinu maszynowego, by posłuchać efektu (jednak do mistrzowskiego brzmienia miniguna Jessie'go Ventury z Predatora sporo mu brakuje). Absolutnie zakochałem się w tym, jak brzmi MechAssault. Coś pięknego.

It's a winner!

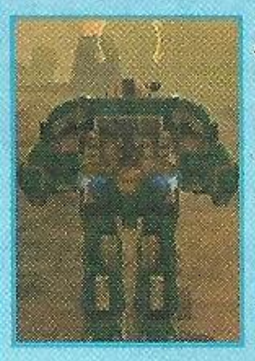
Naturalną ojczyzną mechów jest Japonia, ale to nie znaczy, że ktoś inny oprócz chłopaków z Wysp nie może stworzyć cudownej jatki z udziałem gigantów. MechAssault powstał w Ameryce, w wewnętrznych studiach Microsoftu i jest bez dwóch zdań jedną z najlepszych i najpiękniejszych gier na Xboxa. Cacuszko.

Gulash

Potężny Atlas bez problemu rozprawi się z wymoczkami. Chyba, że będzie ich stu i ciężka kupa złomu nie zdąży się na czas obrócić.

Bohaterowie MechAassault

Czyli mechy. Przedstawiamy kilka robotów, które gracz będzie pilotował w MechAssault.



ATLAS
Wspaniała konstrukcja. Ciężka i mało mobilna, ale ma potworną siłę rażenia. Poczwórny laser i działko wystrzeliwujące cztery pociski jednocześnie mogą położyć każdego.

BOWMAN
Przedziwna hybryda - dwie wyrzutnie rakiet zapoatrzone w nogi. Ma stosunkowo słaby pancerz, ale sytuację ratuje mocny laser i kilka rakietek.

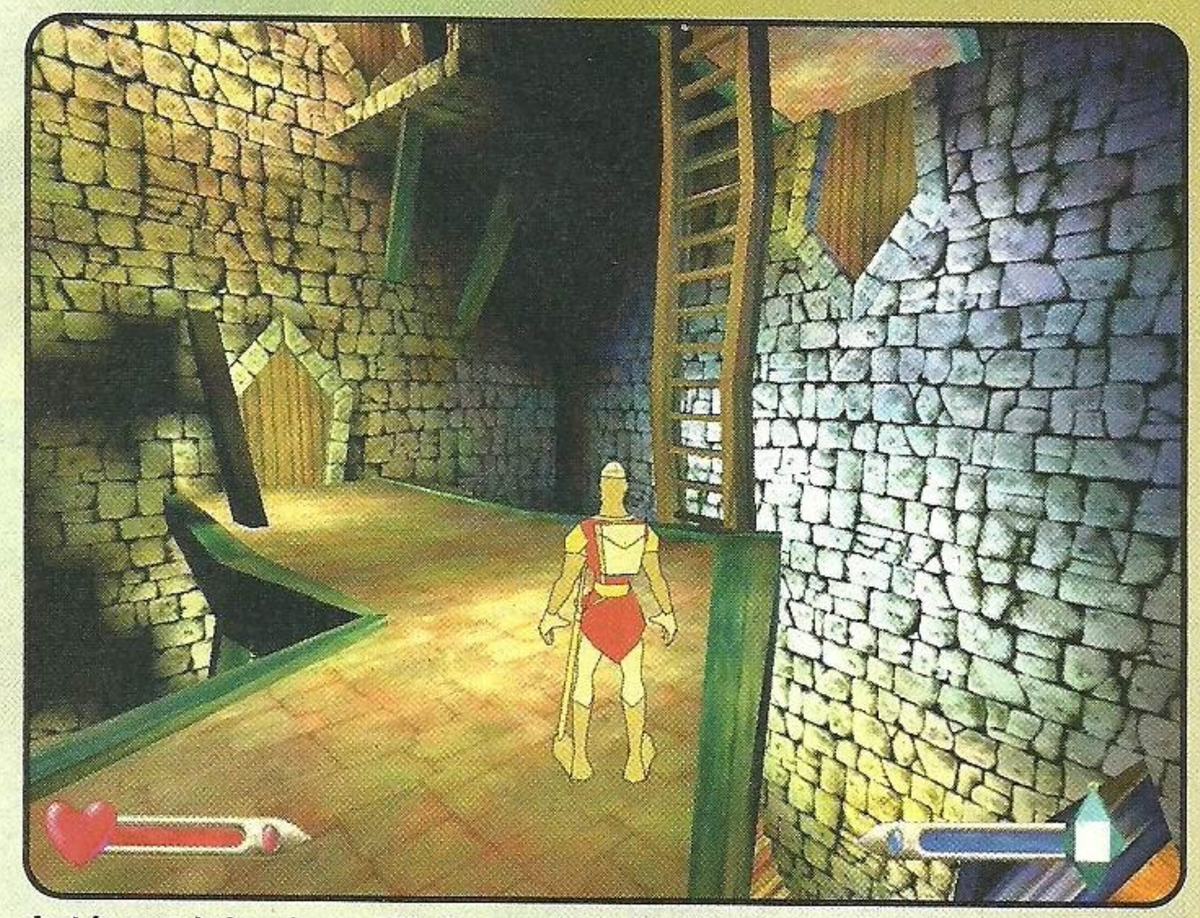
BELIAL
Nallepszy snajper spośród wszystkich robotów w MechAssault. Dwie strzelby Gaussa mogą napsuć pancerz każdemu przeciwnikowi, nawet ze znacznej odległości.

ELEMENTAL
Superszybki i zwinny pancerz bojowy. Ale dwa strzały i po nim. Nie przydaje się do niczego, dla samobójców

Xbox	*Fantastyczna jatka z mechami. Gorąco zachęcam.*	9.0
■ *Wydawca:* Microsoft ■ *Producent:* Day 1 ■ *Liczba graczy:* 1-4	GRAFIKA DŹWIĘK MIÓD	
Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Xbox Live*		

Dragon's Lair 3D

Samurajom łatwiej było prowadzić bitwy. Podbiegali do siebie, przedstawiali się, kłaniali i walczyli jeden na jednego. Po walce przegrany tracił głowę. Na szczęście wcześniej okładali hełm aromatycznymi ziołami, dzięki czemu siedziba mózgu, nawet odcięta pachniała ładnie.



Jest jeszcze jeden sławny Dirk. To oczywiście Dirk Diggler, rycerz o przepotężnym orężu, walczący stylem porn-fu. Zainteresowanych zapraszamy na nasze ulubione „Boogie Nights".

Rycerze europejscy także tracili głowy w bitwach, choć znacznie częściej tracili je dla dam. Takiego pecha miał właśnie rycerz Dirk Śmiały, który – na swoje szczęście – głowę stracił tylko metaforycznie, na nieszczęście zaś wybranka jego serca, Księżniczka Daphne uprowadzona została przez okrutnego maga. Cóż więc było robić? Dirk wyruszył na spotkanie swojemu przeznaczeniu. Zakradł się do zamku ponurego maga. Sprawnie omijając zastawione pułapki, dotrze zapewne w końcu do celu swojej podróży. Nim jednak potowarzyszymy Dirkowi w wyprawie, cofnijmy się nieco w czasie. Seria Dragon's Lair, której śmiały Dirk jest bohaterem, sięga korzeniami gier archaicznych. Pierwsze komputery AT, które oddziaływały raczej na wyobraźnię, niż zmysły i ówczesny Dragon's Lair – jedna z pierwszych gier „pracujących" raczej na zmysłach niż wyobraźni. Jak dawne były to czasy, niech podpowie Wam fakt, że kupując DL musiałem kupić też twardy dysk do komputera, ponieważ uznałem, że „coraz więcej gier będzie wymagać twardego dysku".

Tymczasem zamysł tej gry był bardzo prosty i genialny w owej prostocie. Dirk pakował się do kolejnych komnat, gdzie trzeba było po prostu, na pamięć, unikać kolejnych niebezpieczeństw, najczęściej wciskając kierunki. Chętnym zaznajomienia się z dokładniejszymi danymi, polecam recenzję Splinter Cell z poprzedniego miesiąca.

Tymczasem warto podkreślić, że cała grafika była ręcznie rysowana przez niejakiego Dona Blutha i dosłownie zapierała dech w piersiach. Do tak frustrującego tytułu (niestety, bohater ginął kilkaset razy w ciągu jednej gry) zaimplementowano nieskończoną liczbę żyć i to właściwie cały przepis na sukces.

Dziś miejsca na tak schematyczną grę już nie ma. Dragon's Lair 3d stał się grą zręcznościową, platformową, w której – jak na kontynuatora tradycji przystało – powinniśmy się oswoić z dwiema myślami.

Po pierwsze nie jesteśmy nieśmiertelni. Po drugie: limit zmartwychwstań jest niewyczerpany. Świadomi tego autorzy wkomponowali w grę tony pułapek i „znienackowych" zagrywek, ponieważ i tak za chwilę, w razie wpadki, będzie można spróbować raz jeszcze.

Tak więc przemierzamy kolejne komnaty, jedne łatwe, inne ekstremalnie trudne z puzzlami zręcznościowymi. Łącznie komnat jest około dwustu pięćdziesięciu, więc i zabawy niemało. Ale trudno – jak trzeba, to trzeba. Rycerzyk, choć nieco fajtłapowaty, potrafi skakać, turlać się, walczyć mieczykiem, strzelać z kuszy i podciągać na przeszkody. Oprócz tego w trakcie gry dane mu będzie posiłkować się ciekawymi wzmacniaczami, w postaci piórek umożliwiających chwilową lewitację i przedłużenie skoku, czy wzmocnienie siły miecza. Fajny to patent i plus całej gry.

Dźwięk jest w systemie 5.1, co powoli zaczyna być standardem (oj, nie piszę tego za wcześnie?). A nawet jeśli nie, to zapewne co lepsze gry sześć głośników obsługują. Muzyka - filmowa i porywająca do zabawy. Grafika także. Fajne scenki animowane jako przerywniki, niezłe tekstury bajecznie wręcz naśladujące kreskówkowy klimat – to wszystko Dragon's Lair. Najbardziej unikalną rzeczą jednak w tym tytule są projekty poziomów i poszczególnych plansz. Doprawdy rzadko widuje się tak rewelacyjnie zaplanowane przeszkody i zagadki. Co próg – możecie liczyć na nowość.

Różnorodność, to drugie imię tej gry. Z coraz to nowych elementów składa się spójne kompozycje. Nie są to cuda-wianki w stylu znanych platformerków, ale raczej zabawa konwencją. Latające książki, zapadnie, znikające podłogi, systemy lin podwieszonych u sufitu. Naprawdę, pomimo faktu, że większość z nich to naprawdę twardy orzech do zgryzienia, ma się to miłe wrażenie, że ani przez chwilę twórcy gry nie pozostawili nas samym sobie. Że każdy kąt jest przemyślany, każda pułapka niezbędna. Wspaniała rzecz. Właściwie ciężko się tym wszystkim znudzić.

Gdyby mówić jednak o problemach w grze, to najbardziej irytująca jest praca kamery. W grach tego typu kamera musi działać nienagannie. Trzeba móc przymierzyć, skoczyć, wcelować. Tu kamerą obracamy sami i właściwie wszystko jest dobrze, póki nie siedzimy na linach. Bujające się liny bowiem wprowadzają do pracy kamery taki chaos, że trzeba „bujać" gałką razem z postacią. Czasem też okaże się, że nawet doskonale przymierzony skok nie trafia i nie wiemy, dlaczego. Kolizje? Być może.

Gra wypada rzetelnie i składnie. Jest doprawdy dopracowana, ale brak jej chyba ikry... Ciągle robi się to samo, ciągle ten sam ginący na okrągło rycerzyk. Dlatego nie jest to gra rewelacyjna. Jest efektem uczciwej pracy. Nie musimy ganiać godzinami po tych samych lokacjach, wciąż coś nowego i ciekawego. Mimo wszystko gra wydaje się bardziej logiczna niż zręcznościowa, jeśli więc nie czujecie wstrętu przed uruchomieniem szarych komórek, może się okazać, że to produkt dla Was!

Grabarz

Dragon's Lair 3D lada moment powinno ukazać się także na GameCube i PlayStation 2. Wygląda ładnie, ale kamera momentami woła o pomstę.

Xbox

Wreszcie gra LOGICZNO-zręcznościowa.

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Dragonstone
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

7.5

DISNEY'S MAGICAL MIRROR STARRING MICKEY MOUSE

Z góry uprzedzam, że Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse został stworzony z myślą o najmłodszych graczach. Jeśli w kalendarzyku skreśliłeś więcej niż dziesięć krzyżyków, to będziesz srogo zawiedziony tą pozycją.

Początek przygody po drugiej stronie lustra zaczyna się trochę niestandardowo. Jak się pewnie domyślacie, Myszka dostaje się do równoległego świata, lecz po kilku niemiłych akcentach ze strony złego duszka postanawia wrócić. A kiedy już przymierzała się do skoku z powrotem, lustro pękło, a kawałki rozsypały się po całej okolicy. Czy muszę dodawać, że zadaniem gracza będzie odnalezienie ich? Jak tego dokonamy? Prosto. Gra jest przygodówką z rodzaju tych klasycznych. Analogiem poruszamy małą rączką i wskazujemy, gdzie Myszka ma się poruszyć i co zrobić. Na samym początku wybieramy wersję przeznaczoną dla dzieci lub dla dorosłych. Różnią się one nie tylko poziomem trudności, ale także scenariuszem. Jeśli wybierzemy pierwszą opcję, okaże się, że tylko pomagamy myszce w przygodzie, a nie kierujemy nią. Jeśli maluch przez pewien czas nic jej nie wskaże, to zacznie chodzić sama i rozwiązywać zagadki. W taki sposób autorzy chcieli stworzyć bardziej trójwymiarowy film animowany niż grę. Drugim powodem takich udogodnień jest to, że Myszka jest kierowana do najmłodszych graczy. W wersji dla dorosłych już każdą czynność będziemy musieli wykonać sami.

Myszka posiada dwa ciekawe patenty. Po pierwsze, rodzic może podpiąć do drugiego portu konsoli pada i niezauważony pomagać swojemu dziecku (i to naprawdę zasługuje na pochwałę - gsh).

Po drugie, gra wykorzystuje kabel łączący GCN z GBA, w którym powinien siedzieć Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie.

Pewnie myślicie, że skoro gra została stworzona dla najmłodszego pokolenia, to po łebkach potraktowano oprawę. Nic bardziej mylnego. W grę wepchnięto niesamowite ilości polygonów i pięknych tekstur, tak, że całość wygląda po prostu wspaniale. Myszka porusza się dokładnie tak, jak w filmie i wydaje identyczne odgłosy. Opcja progressive scan dopełnia całokształtu przepychu graficznego. Niestety coś tu nie zagrało. A tym czymś jest sposób prowadzenia akcji. Animacje dłużą się w nieskończoność i nie oferują nic, co byłoby ciekawe dla malucha, który po pięciu minutach rzuci kontroler w kąt i powędruje robić coś bardziej zajmującego. Sytuacji nie ratują nawet mini-gierki. **[OG]**

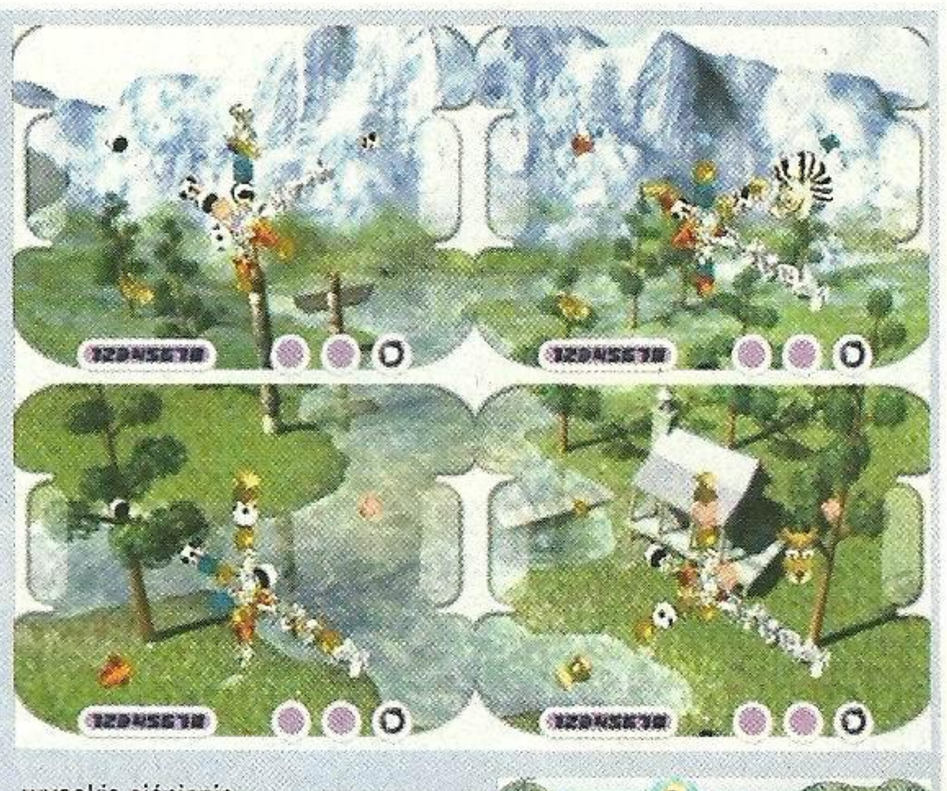
GameCube
- *Wydawca:* Disney
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1

5.3

ZOOCUBE

Jesteś zakręcony jak baranie rogi? Koniecznie zagraj w Zoocube, a gwarantuję, że się odkręcisz.

Pod tą ciekawą nazwą kryje się gra logiczna. Zasady, jak zwykle w takich pozycjach, są bardzo proste. Jednak Zoocube nie jest tysięcznym klonem Tetrisa, więc wypadałoby je choćby krótko opisać. Na środku ekranu znajduje się obracany sześcian, do którego przylepiają się różne śmieciuszki, wylatujące z rogów planszy. Tymi śmieciuszkami są pokolorowane w barwy ze świata zwierzęcego figury. Po połączeniu dwóch takich samych na chwilę ukazuje się mordka danego zwierzaczka i znika. I to wszystko! Wiadomo, proste pomysły często bywają najlepsze. I tak jest w tym przypadku. Zoocube posiada niewyczerpane zapasy miodu. Dorzućcie sobie do tego różne techniki kombinowania, bonusy, kilka trybów gry oraz opcję dla czterech graczy na podzielonym ekranie, a powinniście otrzymać cichy hit. Tym właśnie jest moim zdaniem Zoocube. Jedyne, co może razić, to dorzucony na siłę wątek fabularny – można go sobie spokojnie odpuścić. Same tryby zasługują na długi osobny akapit, ale z braku laku, opiszę tylko jeden ciekawszy – Blind. Wszystko w tym trybie dzieje się po staremu, ale figury po dotarciu do sześcianu maskują swoje kolory. Wydatnie utrudnia to rozpoznanie w sytuacji i jeszcze bardziej podnosi i tak już wysokie ciśnienie.



Oprawa graficzna nie obfituje w szczególne fajerwerki, ale czy tak naprawdę są one potrzebne w tego rodzaju grach? Jest ładna, falująca woda, w tle kilka szczególików, a wszystko pokryte kolorowymi teksturami. Dźwięk doskonale się sprawdza. Nie intryguje, ani irytuje. Buduje atmosferę, ale nie zwraca na siebie uwagi. Sterowanie gałką analogową jest dokładne i intuicyjne. Nawet nie wiecie, jak się zdziwiłem, kiedy po raz pierwszy zasiadłem do Zoocube. Bez żadnych wstępów wyczaiłem, o co chodzi i zacząłem wywijać sześcianem. Ale jest jeden haczyk. Zoocube może nie przypaść do gustu osobom, które mają słabą orientację w przestrzeni. Ta mała rewolucja, która udała się dzięki wprowadzeniu środowiska 3D, ogranicza także odbiorców. Nikt nie ma problemów z układaniem

klocków, ale kiedy dojdzie do obracania trójwymiarowej bryły wokół osi, nie wystarczy tylko wysilać szare komórki.

W końcu ktoś odważył się zerwać z konwencją spadających klocków i wystrzeliwanych kuleczek. Jeśli kochasz gry logiczne, a wszelkie Tetrisy już dawno Cię znudziły, to Zoocube będzie dla Ciebie powiewem świeżości. **[OG]**

GameCube
- *Wydawca:* Acclaim
- *Producent:* Puzzlekings
- *Liczba graczy:* 1-4

6.9

TREASURE PLANET

Treasure Planet miało szansę zostać najlepszą grą na PSX w tym miesiącu. Niestety, szansa została zmarnowana. Po bardzo ładnym i nawet dopracowanym Atlantis spodziewałem się, że Disney Interactive równie dobrze sprawi się przy swojej najnowszej produkcji opartej o film.

TP nie odbiega od schematu. Młody Jim biega, skacze, zbiera śmieciuszki i przestawia wajchy. Siecze przeciwników i strzela do nich swoim laserem. Ale uczestniczy także w wyścigach na windsurfingach napędzanych energią słoneczną. Wyścigi są najlepszą rzeczą w TP. No, jeszcze doskonale brzmią aktorzy podkładający głosy pod postacie.

Co nie zagrało? Cała reszta. Nie ma nic złego w skakaniu po platformach, jeśli sterowanie jest wrażliwe i czułe. Tutaj - nie. Poziomy są monotonne, zbieranie pierdołek szybko staje się nudne. Grafika jest brzydka i niedopracowana, z licznymi błędami na ekranie. Całości nie ratują przerywniki z filmu. Zaś fakt, że przygodę można ukończyć w 5 godzin, także nie przemawia na korzyść TP. Nędza. **[Gulash]**

PSOne
- *Wydawca:* Disney
- *Producent:* Disney
- *Liczba graczy:* 1

4.0

GEKIOH SHOOTING KING

Tak to już jest, że z braku całkowicie nowych pozycji na PSX'a wydawcy szukają gier japońskich, które mogliby rzucić na - bądź co bądź - kilkudziesięciomilionowy rynek w cenie dziesięciu dolarków. Jedną z takich pozycji jest nasz Shooter King; klasyczna strzelanina 2D. A co się robi w klasycznej strzelaninie 2D? Leci do góry samotnie bądź z kolegą i strzela do wszystkiego, co tylko się rusza. Zbiera power-upy i nowe bronie. I tak przez osiem leveli, które naturalnie można ukończyć już pierwszego wieczora. Mimo to gra jest w naturalny dla shooterów sposób wciągająca, i choć nie przebija niekwestionowanego króla w postaci Raiden Project, jest w porządku.

Do tego dochodzi sporo bonusów, jak choćby wersja tej gry na PocketStation (czy ktoś jeszcze to pamięta?), którą można odpalić na ekranie TV, czy kilka wariacji podstawowego trybu.

Grafika i dźwięk są znośne, choć czternastocalowy telewizor rekomendowany. Gekioh przez chwilę jest zabawny. **[Gulash]**

PSOne
- *Wydawca:* Natsume
- *Producent:* Natsume
- *Liczba graczy:* 1-2

5.0

MARVEL vs CAPCOM 2

Marvel vs. Capcom 2 doskonale znają już wszyscy miłośnicy bijatyk 2D. Czy jednak absolutnie wszyscy?

Oczywiście, że nie. Capcom zawsze chce, żeby jego dzieła poznała jak największa publika. Dlatego też serwuje nam wszystkim po raz wtóry odgrzewany kotlet.

W tej chwili zaczyna być to już nieco archaiczny tytuł. Jest to czysta konwersja z automatów lub DC (jak kto woli). Spotkamy tu Kena, Jill, Hayato, Sakure, Stridera, Hulka, Venoma, Wolverine'a, Icemana, Spider-mana, Captaina America i wielu, wielu innych zawodników (ponad pięćdziesięciu!). Sami zatem widzicie, że zebrała się tu śmietanka herosów uniwersum Capcomowskiego i Marvelowskiego.

Przed walką wybieramy aż trzy postacie – możemy je na chwilę przywołać lub całkowicie zmienić podczas rundy. Marvel vs. Capcom 2 nie jest techniczną bijatyką. To arcade w czystym stylu, w którym mashowanie po klawiszach może przynieść efekty nie tylko w postaci wygranej. Dusząc dwa spusty na raz wywołujemy akcje w stylu: „Cały ekran błyska, nie wiem, co się dzieje, ale jest fajnie!". I w tym miejscu pojawia się aspekt strategiczny przywleczony przez wepchanie trzech postaci, które mogą się wymieniać. Jeden wojownik dostaje? Zmieniamy go na innego, a temu obitemu pozwalamy zregenerować siły stojąc na uboczu. Co jeszcze o systemie? Oto krótka informacja z pudełka do

gry: „Wykonajcie hiper kombosy, łączone countery, zaawansowane bloki i super skoki". Widzicie, nawet się rymuje.

Wojownicy są w niskiej rozdzielczości i nie posiadają oszałamiającej ilości klatek animacji. Jedyne, co nadal mi się podoba, to trójwymiarowe tła. Ciągle potrafią przyciągnąć wzrok. Dźwięki towarzyszące tej grze nigdy mnie nie zachwycały i podobnie jest teraz. Techniczne brzmienia, remiksy, okrzyki, komentator. Wszystko to mnie nie przekonuje, ale to wcale nie znaczy, że z Wami będzie podobnie.

Mimo, że Marvel vs. Capcom 2 ma już kilka wiosenek na karku, stale trzyma się prosto i jest w stanie spojrzeć w oczy najnowszym dwuwymiarowym odkryciom łowców hitów od Sammy czy SNK.

Ci, którzy przespali erę Dreamcasta, powinni spróbować wczuć się w klimat najluźniejszej młócki pod słońcem. Reszta też, choć być może dopiero po spotkaniu z Guilty Gears XX. **[OG]**

PlayStation 2 i Xbox
- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1-2

8.3

Bosiak byłby nie do pokonania, gdyby nie lokowanie się na celu. Kamera nie zawsze idealnie współpracuje z graczem.

Crimson Sea

Jaka jest szansa, że na przyjęciu, w którym uczestniczą dwadzieścia trzy osoby, dwie z nich będą miały tę samą datę urodzenia? Niewielka? Otóż, co da się wyliczyć, wynosi ona pięćdziesiąt procent.

A jaka jest szansa, że Koei zrobi grę, która w żaden sposób nie nawiązuje do opowieści o Trzech Królestwach? Jeszcze niedawno powiedziałbym, że żadna. Karmiony serią Dynasty Warriors, tytułem Dynasty Tactics, oraz Romance of the Three Kingdoms, stanowiącymi flagowe produkty tej firmy, nie spodziewałem się żadnych nowości. To prawda – czasem trafi się jakiś mały produkcik, ale widząc napis Koei, za którym nie stoi napis „Dynasty" i dalej dowolny wyraz, albo Romance of the Three Kingdoms, spodziewałem się nieodmiennie szmirki. Tymczasem Crimson Sea korzysta z najlepszych - niechlubnych - tradycji gier video, że tak powiem. A mówiąc krótko, pierwszej tradycji gier, która brzmi: „jeśli kraść, to od najlepszych". A Crimson Sea przezgrabnym jest złodziejstwem.

W grze wcielamy się w postać młodzieńca imieniem Sho, który wraz ze swoją małą siostrą trudnił się czymś na wzór wiedźmińskiego fachu, może z lekką dozą funkcji detektywa i złodzieja w jednym. Klimat jest science-fiction, a dokładniej tak zwanej space opery. Wracając zaś do bohaterów, mieli oni maleńkie biuro na jednej z planet i tam ledwie przędli. Któregoś dnia pojawiła się u nich przepiękna kobieta, która sama o sobie mówiła, że jest aniołem seksu (oooo tak, nie ma w tym przesady) i zaproponowała robótkę. Bohaterowie gdzieś tam, w jakichś slumsach mieli coś odnaleźć. Ponieważ głód wykręcał im kiszki, pytanie sexbomby o to, czy chcą zarobić, było retoryczne. Sho i jego mała pomocnica wyruszyli.

Tu zaczyna się gra. Sterujemy postacią z perspektywy trzeciej osoby. Dokładnie sterujemy poczynaniami Sho. Siostra na razie wlecze się z tyłu i filuje tylko jak nam idzie. Sho może skakać, ciąć mieczem świetlnym (tak!), oraz strzelać. Ciężko jak diabli się steruje, bo lewa gałka odwraca ludzika, nie odwracając kamery niestety. Jest z tym niemało problemów. Już jednak po kilku krokach dowiadujemy się, że można znajdować na trasie apteczki, ukryte w porzuconych, surowych mieszkaniach, jest jedzonko z dystrybutorów i pieniądze, które leżą w sprzętach do rozwalenia – jawny ukłon w stronę zręcznościówek. Nagle jednak zewsząd zaczynają wypełzać owady i zaczyna się Dynasty Warriors. Tak! Lata doświadczeń Koei nie spełzły na niczym. Przedzieramy się przez chmarę owadów, strzelając, tnąc mieczem na ślepo i zgarniając za jednym, czterociosowym combosem po dwadzieścia sztuk przeciwników. W końcu znajdujemy zamówiony przez sexbombę chip. Niestety – z podłogi wypełza glujowaty boss i trzeba mu wklepać. Z tą kamerą byłoby to niemożliwe, bo gluj się teleportuje, ale na szczęście jest autocelowanie. Gluj pokonany, chcemy uciekać, a tu? Sexbomba wychodzi nam naprzeciw ze zgrają uzbrojonych komandosów. O co chodzi?

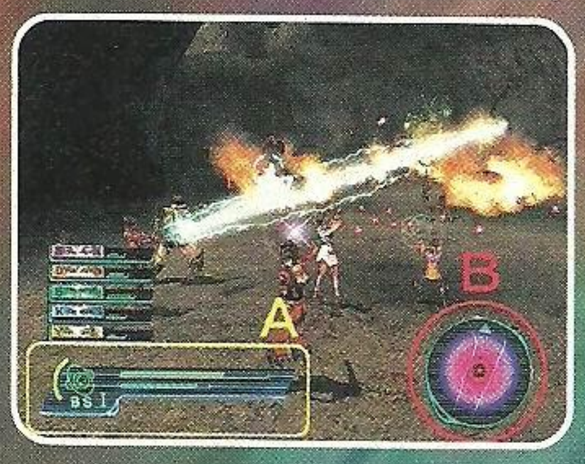
Okazuje się, że galaktyka napadnięta została przez Mutonów – kosmiczną federację obcych. W jej skład wchodzą owadopodobne istoty, gluje, ameby, itp. Sexbomba jest szefową Agencji Bezpieczeństwa Kosmicznego, my zaś zostajemy szefem grupy znanej jako G-Squad. Grupy specjalnej do zabijania Mutonów. Myliłby się jednak ten, kto sądziłby, że gra będzie polegała na wyrzynaniu owadów. To też! Ale przede wszystkim powiedzieć trzeba, że całość jest śliczna.

Wygląda – jak dla mnie – lepiej, niż FFX na PS2. Ma ciekawsze dialogi, fajniejsze zwroty akcji – mnie podoba się bardziej. No i pełne 3D w środowisku. Poza tym Sexbomba ma coś wspólnego z Lulu z FFX.

No dobra. W grze jesteśmy szefami grupy, więc kłaniają się żołnierze kosmosu. Rzadko będziemy walczyć sami. Najczęściej zawalczą z nami nasi podwładni. Kilka postaci, fajnych osobowości brnie z nami przez morze owadów. Razem prujemy do wszystkiego. Można ustawić szyk, można kombinować taktycznie. To są jednak najprostsze misje. Między nimi czekają nas odprawy w bazie, którą możemy sobie zwiedzać bezstresowo, rozmowy o tym, co tak naprawdę dzieje się w kosmosie, wizyty u szalonych naukowców. Jeden z nich zaszczepia w nas zdolność do uderzania atakami psychicznymi. Jak one wyglądają? Kiedy naładuje się „bateryjka" Sho klęka i wbija pięść w ziemię. Pięść staje się centrum fali uderzeniowej, która rozchodzi się koliście, zmiatając wszystko na swojej drodze. Śliiiiczny efekt!

I to plus także różnorodność misji! Będziemy eskortować króla przez fajne zręcznościowo-strzelane poziomy. Będziemy ochraniać majstrów reperujących nasz statek. Będziemy wyszukiwać niewidzialnych wrogów na czas, będziemy chodzić po mieście pełnym ludzi, w którym ukryli się Mutoni. A zrobili to upodabniając się do przechodniów. I czas nas goni, a my wpatrzeni w radarek szukamy Mutona, który wygląda jak człowiek i ciach mu sierpem. Nie wiem, jak Koei nagle wystartowała z takim produktem, ale dla mnie [illegible] FFX za grę z lekka nudną, w której [illegible] dzieje i ciągle są jakieś (o, nowe walki). Crimson Sea jest śliczne, z barwnym scenariuszem i do tego ciekawymi postaciami. A jeszcze walka w zespole, wspaniałe, różnorodne misje... Bardzo dobra gra akcji z mocnymi elementami RPG. Może bez absolutnych nowości i cudów graficznych, które dałyby jej dziesięć w ocenie. Z lekko uciążliwą kamerą. Ale jeśli czujecie pociąg do gier RPG, lubicie podnosić statystyki swoim postaciom i żałujecie, że na Xboxa nie ma gier typu Final Fantasy – nie ma problemu. Crimson Sea jest super: piękny, wciągający, z bardzo wiarygodnymi zdarzeniami i filmową muzyką.

Grabarz



Crimson Sea ma bardzo ładną, dopracowaną grafikę. Wystarczy obejrzeć tekstury na ścianach, czy choćby głównego bohatera. Miodzio.

Xbox

Koniec kompleksu Final Fantasy!

- *Wydawca:* Koei
- *Producent:* Koei
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.3

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

The Sims

Nie grywam na kompie w nic oprócz UT 2003 oraz... Pasjansa. Jakiś czas temu złamałem jednak moją żelazną regułę dotyczącą blaszaka i sięgnąłem po jeszcze jeden tytuł przeznaczony na tę platformę – The Sims.

Aż wstyd się przyznać, ale dałem się porwać masowemu szaleństwu, jakie wywołała ta pozycja wśród posiadaczy pieców. Było nie było, to chyba jeden z oryginalniejszych projektów ostatnich lat. Podbudował nieco morale blacharzy patrzących ze zgrozą na przejmujące rynek konsole. Jeśli to Was pocieszy, dodam, że moja przygoda z The Sims była bardzo krótka i nie przyniosła mi absolutnie nic oprócz worów pod oczami i poczucia niesmaku. Po ośmiogodzinnej sesji spędzonej przed monitorem kompa zdałem sobie sprawę, iż mam przed sobą najgłupszą i najbardziej uzależniającą grę strategiczną z jaką miałem kiedykolwiek styczność. Dlaczego? Na to pytanie odpowiem pod koniec recenzji, a teraz zajmę się konsolową wersją tego piecowego shitu, znaczy się hitu.

Jeśli z niecierpliwością oczekiwaliście tego portu na PS2, to jednocześnie z całego serca Wam współczuję i gratuluję. Gratuluję dlatego, że gierka jest naprawdę udana jak na konwersję, a współczuję, ponieważ macie bardzo dziwny gust (bez urazy). No więc co my tu mamy? Idea jest żywcem przeniesiona z pierwowzoru. Tworzymy sobie postać, po czym musimy wprowadzić ją w dorosłe, samodzielne życie najeżone mnóstwem pułapek i przeszkód. Na początku kupujemy/budujemy domek, który trzeba odpowiednio wyposażyć w meble, sprzęt AGD, urządzenia sanitarne i tym podobne. Jeśli mamy już jakąś „metę," można zacząć myśleć o nieco poważniejszych sprawach. Przecież nie jesteśmy w stanie utrzymać chaty bez kasy! Z kolei gotówki nikt nam nie da za friko, dlatego trzeba rozejrzeć się za jakimś zatrudnieniem. Jeśli już znajdziemy pracę, powinniśmy pomyśleć o awansie, który z czasem przełoży się na wyższe zarobki i ogólne podniesienie standardu życia.
Ale w końcu nie samą pracą człowiek żyje! Co powiecie o zapoznaniu jakiejś laseczki z sąsiedztwa i urządzeniu małego party? Wiecie o co chodzi, trochę pooglądamy telewizję, posłuchamy muzyki, potańczymy, a potem... małżeństwo, dzieci? Hmmm, już odechciało mi się grać. Tak właśnie przedstawiają się podstawowe założenia The Sims. Naturalnie cały czas musimy trzymać rękę na pulsie i kontrolować dziesiątki wskaźników i parametrów określających stan psycho – fizyczny naszego podopiecznego oraz jego stosunki z innymi członkami simowej społeczności. Chyba nie chcemy aby dorosły facet np. zlał się w obecności damy, co w The Sims zdarza się nadzwyczaj często. Zanim jednak będziecie mieli dostęp do takiej swobody działań, musicie najpierw przejść jedyny dostępny na początku gry tryb – Get a life. Jest to tryb, którego próżno szukać w wersji pecetowej , a który doskonale sprawdza się na konsoli. Tutaj nasz Sim zaczyna jako grzeczny synek (albo córeczka) kurczowo trzymający się maminej spódnicy. Wykonując szereg misji narzucanych przez konsolę chłopak stopniowo zbiera kasę na własne cztery kąty, uczy się wielu podstawowych umiejętności przydatnych w codziennym życiu, takich jak gotowanie czy naprawianie, aż wreszcie rozpoczyna żyć na własny rachunek. Dzięki Get a life odblokujecie też sporo bonusowych przedmiotów oraz nowe tryby zabawy.
Na pochwałę zasługuje genialny wręcz pomysł wrzucenia multiplayera do i tak rozbudowanej pozycji. Możemy albo rywalizować z koleżanką w wykonywaniu różnych czynności, lub też prowadzić po prostu wspólne życie dzieląc ze sobą radości i smutki szarej egzystencji. Moim zdaniem to naprawdę świetny patent i założę się, że zatrzyma Was przy PS2 o wiele dłużej niż podstawowe tryby.
Co również zasługuje na pochwałę, to nadzwyczaj wygodne i intuicyjne sterowanie. Nie spodziewałem się, że tak sprawnie można to rozłożyć na konsolowym padzie. Szacuneczek dla panów odpowiedzialnych za ten aspekt gry. Co prawda i tak trochę dziwne to uczucie, kiedy wciskam iksa i zamiast fachowej serii z guna moja postać zaczyna tańczyć lub idzie spać, ale cóż, takie jest założenie gierki.

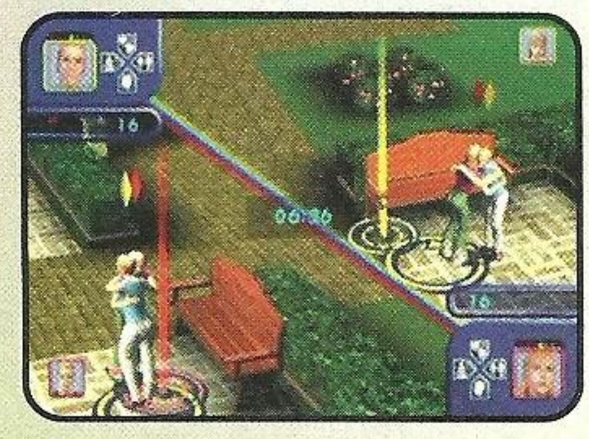
Domek nieduży, ale przytulny. Ponieważ nasz Sim mieszka chwilowo sam, może spokojnie chodzić po domu w samych gaciach.

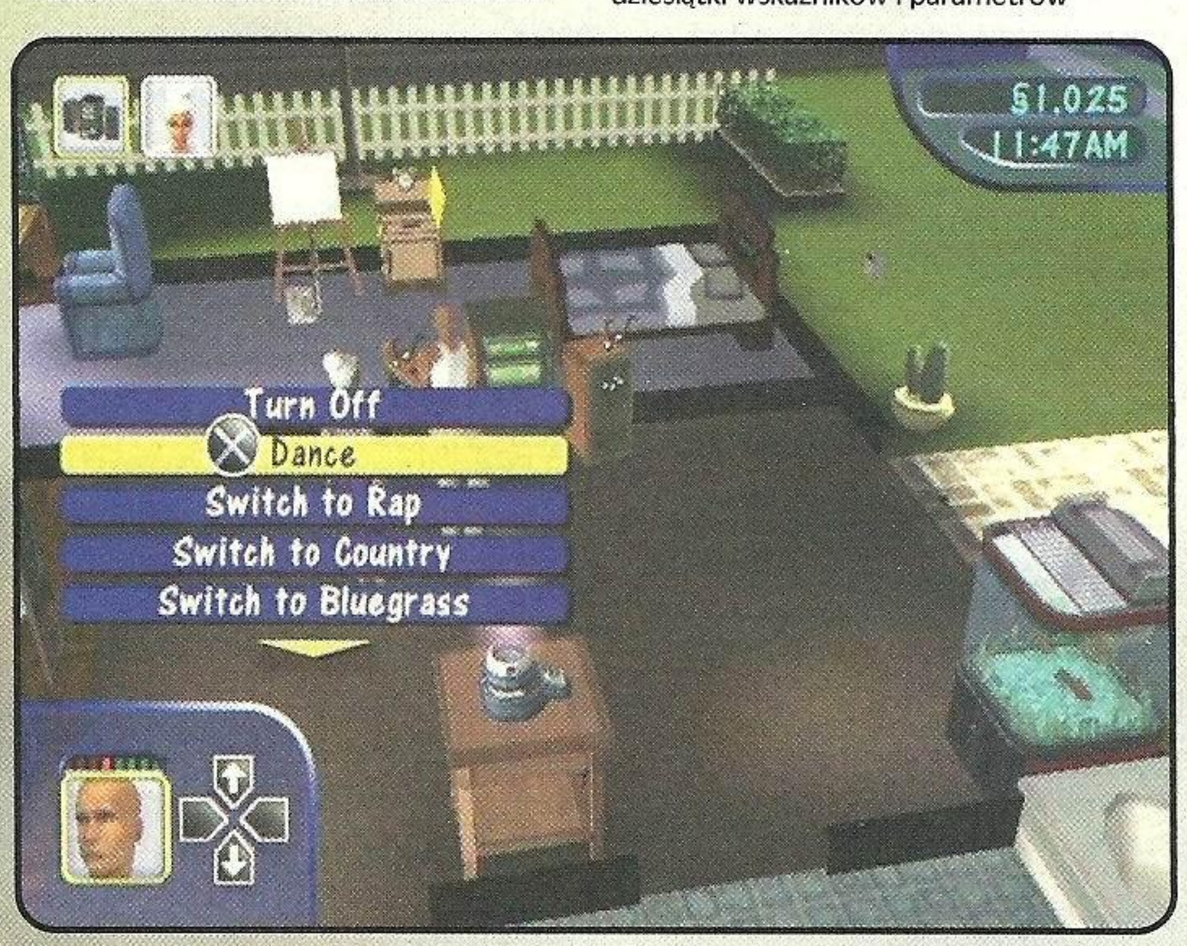
Druga strona medalu

Simsy nie każdemu muszą się spodobać. Ba, idę o zakład, że większość hardcore'owców nie zechce nawet spojrzeć na tę pozycję. Ale być może przyciągnie ona niedzielnych graczy, którzy od czasu do czasu chcą rozerwać się przy konsoli. To także doskonała pozycja do grania z dziewczyną - płeć piękna bowiem kocha The Sims.
I jeszcze jedna sprawa. W tej grze można sobie bezpiecznie i do woli rozrabiać. Nie pójść do pracy, zsikać się w majtki na środku pokoju, zdradzić żonę, a nawet nie sprzątać niczego przez tydzień (a niech zalęgną się karaluchy, a co). Czy w prawdziwym życiu uszłoby to komuś bez konsekwencji? Właśnie dlatego The Sims jest najlepiej sprzedającą się grą wszech czasów na PC. [Gulash]

Jeśli chodzi o grafikę, to wszystko jest wykonane w bardzo ładnym 3D i przedstawia się o niebo lepiej niż na PC. Rzut izometryczny sprawdza się bez zarzutu, a możliwość zoomowania i obracania obrazu jeszcze bardziej ułatwia sterowanie. Dźwięk też wypada poprawnie, za wyjątkiem wymyślonego języka Simów, który brzmi jak bełkot Staszka żula spod osiedlowego monopola.
Obiektywnie mówiąc gra jest udana i usatysfakcjonuje każdego fana tego typu rozrywki. Nie mogę jednak powstrzymać się od złośliwego i być może nieuzasadnionego komentarza natury ogólnej. The Sims to gra bezsensowna i, niestety, dla wielu stanowiąca substytut rzeczywistego życia. Kogo może to bawić?! Ludzie kochani, zamiast tracić czas na prowadzenie wirtualnego życia, kupcie porządną konsolową grę i... Wymordujcie tylu obcych ilu tylko się da.

QOORA





Ej, łysy, zamiast sztalugi lepiej byś postawił małą siłownię w jednym z pokojów. Nie maluj obrazów, buduj sylwetkę.

PS2

Chyba lepiej porozmawiać z prawdziwymi kumplami.

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Electronic Arts
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.9

Pro Evolution Soccer 2

Ukryte zespoły gwiazd.
W zeszłym miesiącu podałem jak zdobyć te drużyny, teraz podaję prawidłowe nazwiska graczy z tych zespołów.

ETERNAL ENGLAND	Wright
Shilton	Moore
Butcher	Wilson
Fenwick	B. Charlton
Sansom	Edwards
Stevens	Finney
Gascoigne	Matthews
Waddle	Dean
Hoddle	Greaves
Robson	Hurst
Lineker	Banks
Keegan	Francis
HEROIC HOLLAND	Hulshoff
Van Breukelen	Israel
R. Koeman	Krol
Rijkaard	Suurbier
Van Tiggelen	Van Hanegem
Van Aerle	Haan
Wouters	Rep
E. Koeman	Rensenbrink
Vanenburg	Cruyff
Muhren	Neeskens
Van Basten	Jongbloed
Gullit	Jansen
FOREVER FRANCE	Tusseau
Bats	Janvion
Tresor	Lopez
Bossis	Genghini
Amoros	Ferreri
Battiston	Kopa
Fernandez	Six
Giresse	Rocheteau
Tigana	Stopyra
Platini	Fontaine
Papin	Bellone
Cantona	Ettori
GENUINE GERMANY	Schulz
Maier	Buchwald
Breitner	Forster
Schnellinger	Brehme
Vogts	Kaltz
Beckenbauer	Schuster
Bonhof	Grabowski
Haller	Rummenigge
Overath	Littbarski
Netzer	Voller
Seeler	Schumacher
Muller	Matthaus
ALWAYS ARGENTINA	Passarella
Pumpido	Galvan
Ruggeri	Tarantini
Brown	Olguin
Garre	Ardiles
Cuciuffo	Gallego
Batista	Bertoni
Enrique	Cruz
Giusti	Diaz
Burruchaga	Kempes
Maradona	Fillol
Valdano	Di Stefano
BELOVED BRAZIL	Luizinho
Leao	Carlos Alberto
Cesar	Dos Santos
Oscar	Djalma Santos
Junior	Didi
Leandro	Gerson
Cerezo	Rivelino
Falcao	Pele
Socrates	Jairzinho
Zico	Tostao
Careca	Garrincha
Muller	Gilmar
IMMORTAL ITALY	Baresi
Zoff	Facchetti
Gentile	Bergomi
Scirea	Mazzola
Collovati	Rivera
Cabrini	Boniperti
Oriali	Sivori
Tardelli	Vialli
Antognoni	Mancini
Conti	Riva
Bettega	Schillaci
Rossi	Zenga

Sly Raccoon

Dostęp do filmików Behind the Scenes
Aby uzyskać dostęp do tych filmików, musisz ukończyć wszystkie Master Thief Runs. W filmikach znajdziesz informację o tworzeniu Sly Raccoon.

Filmik - The Thievius Raccoonus
Aby zdobyć ten filmik musisz zdobyc wszystkie strony z Thievuos Racconus.

Ape Escape 2

Spike z Ape Escape
Ukończ całą grę, podświetl New Game w menu i trzymając L1 wciśnij Start, aby grać Spike'iem z pierwszej części Ape Escape.

Star Wars The Clone Wars

Dodatkowe zadania wypełnione
Aby mieć zaliczone wszystkie dodatkowe zadania w każdej z misji wpisz kod GIMME.

Wybór poziomów w kampanii dla pojedynczego gracza
Wpisz: DOORDONOT.

Zdjęcia zespołu developerów
Wklep: JEDICOUNCIL.

Nietykalność
Wklep: DARKSIDE

Padme Amidala w multiplayerze.
Wejdź w Options z głównego menu gry i w Bonuses, Codes wklep Natalie, a będziesz mógł zagrać na poziomie Geonosis Academy Amidalą.

Nieskończona ilość amunicji
Wklep: SUPERLASER.

Wszystkie filmiki
Wklep: 12 PARSECS.

Wszystkie misje multiplayer
Wklep: JORG SACUL.

Battle Droid na poziomie Geonosis Academy
Aby odblokować tego bojowego robota wklep: TRADEFED.

Star Wars Bounty Hunter

Chapter 1
W menu Cheat Entry wklep: SEEHOWTHEYRUN.

Chapter 2
W menu Cheat Entry wklep: CITYPLANET.

Chapter 3
W menu Cheat Entry wklep: LOCKDOWN.

Concept arty
W menu Cheat Entry wklep: R ARTISTS ROCK

Kody do misji
Wklepuj je na ekranie Codes Setup

Mission 1-Beast Pit
Mission 2-Gimmemy Jetpack
Mission 3-Conveyorama
Mission 4-Bigcitynights
Mission 5-Ieatnerfmeat
Mission 6-Vote4trell
Mission 7-Lockup
Mission 8-What a Riot
Mission 9-Shafted
Mission 10-Bigmosquitos
Mission 11-onedeaddug
Mission 12-Wishihadmyship
Mission 13-Mos Gamos
Mission 14-Tuskens R Us
Mission 15-Big bad dragon
Mission 16-Montrossisbad
Mission 17-Vosaisbadder
Mission 18-Jangoisbaddest

TGC Cards
W menu Cheat Entry wklep GO FISH

Dead Or Alive Xtreme Beach... Xbox

Wyniki z Survival Mode z DoA3 mają przełożenie na ilość kasy, którą dostajemy na początku. Na przykład: jeżeli Ayane uzyskała wynik 40 pokonanych przeciwników w Survivalu DoA3 to dostanie 40000 kasy na starcie DoA: Xtreme Beach Volleyball zamiast standardowych 10000.

Serious Sam Xbox

Cheat Menu 1
Podczas gry zapauzuj i trzymając wciśniętą lewą gałkę analogową wklep: Czarny, Biały, Czarny, Biały, Y. Teraz możesz sobie zmienić broń lub dodać żyć.

Cheat Menu 2
W menu wciśnij lewą gałkę analogową i wklep: Czarny, Biały, Y. W menu pojawi się opcja Cheats.

Mental Mode
Ukończ grę w Serious Mode.

WWE Smackdown! Shut Your Mouth

Odblokuj Divas Movie
Uzyskaj sto nokautów w Slobber Knocker.

Kradzież finishera
Można użyć finishera każdego przeciwnika przeciwko niemu. Trzeba mieć dwa znaczki Smackdown i w momencie, w którym zabłyśnie napis Smackdown! nacisnąć L1+L2. Uwaga: moment wykonania zależy od pozycji, w jakiej przeciwnik (!) wykonuje swojego finishera. Np. gdy chcemy ukarać Stone Colda jego Stunnerem to musimy wcisnąć L1+L2 gdy Stone Cold jest oszołomiony i nasz wrestler stoi twarzą do niego. Kradzież finishera nie działa w trybie Survival. Można również zastosować „kradzież" na sędzim. Finisherem sędziego jest Standing Crossface.

Łomot po walce
Zaraz po końcowym gongu należy wcisnąć X, aby obejrzeć scenkę, w której nasz wrestler katuje przeciwnika.

Jeszcze trochę
Można samemu przerwać wyliczanie przeciwnika po tym, gdy położymy go na łopatki. Na przykład wtedy, gdy chcemy go upokorzyć lub jeszcze bardziej skopać. W takim wypadku wystarczy nacisnąć R1.

Zdejmowanie „poduszeczek"
Można zdejmować „poduszeczki" osłaniające liny w narożniku ringu. Wystarczy podejść do narożnika i wcisnąć R1, a następnie wepchnąć przeciwnika na odsłonięte liny Irish Whipem.

Fryzura w stylu Dragon Ball Z
Przy tworzeniu naszego wrestlera wybieramy fryzurę (Hair Option) 96. Nasz zawodnik ma teraz uczesanie a la Super Sayajin.

Szybka droga do WWE Undisputed Championship w Story Mode
Podczas draftu należy umieścić swojego zawodnika na pierwszym miejscu w Smackdown! Do naszego zawodnika podejdzie Vince McMahon i powie, że uczyni go następnym champem, gdy ten wygra pierwszą walkę. Należy odpowiedzieć „That sounds pretty good" i wygrać następne cztery walki. Podczas PPV Backlash spotkamy się w walce o pas z mistrzem czyli Undertakerem.

Wybuchowe fury na parkingu
Żeby spowodować wybuch samochodu podczas walki na parkingu w czasie RAW trzeba wepchnąć (Irish Whip) przeciwnika pięć razy na wybraną brykę. Samochód wybuchnie i porani przeciwnika.

Wojna na śnieżki
W czasie walki na arenie Winter Times Square trzeba podejść do śnieżnej zaspy i wcisnąć R1, wrestler ulepi śnieżkę, która można rzucić w przeciwnika!

Wspinaczka
Aby wspiąć się na wielką pięść zawieszoną nad wejściem na arenę Smackdown! trzeba przejść w lewy koniec rampy, nad samą krawędź i nacisnąć Trójkąt. Nasz wrestler powinnien zacząć się wspinać. Z pięści można wykonać atak identyczny jak z narożnika ringu.

Drabina dla RVD
Wybierz Roba Van Dama i w czasie walki wyjdź z ringu i ustaw się w połowie długości ringu po prawej stronie. Naciśnij R1, a wrestler wyciągnie spod ringu drabinę. Uwaga: to samo można wykonać każdym zawodnikiem i z każdej strony ringu, ale wyciągane bronię będą różne. Choć Dudleyowie zazwyczaj wyciągają stół... Wasssaaaauuup!

MiniStunnery Stone Colda
Gdy przeciwnik jest oszołomiony naciśnij L1+Kółko+Dół. Stone Cold wykona MiniStunnera. Uwaga: wklepanie tej kombinacji wymaga dużego wyczucia.

Street Hoops Xbox

Łatwe przechwyty
W menu Cheats wklep: R, X(3), R, Czarny, Y, Biały.

Stroje z Brick City
W menu Cheats wklep: R, Czarny, R, L, Y, X, R, L.

Stroje kowbojów
W menu Cheats wklep: X, L, X, Y.

Stroje klownów
W menu Cheats wklep: Y, Biały(2), R.

Stroje elvisowskie
W menu Cheats wklep: Y, Czarny, Biały, Czarny(2), Biały, L, Czarny.

Stroje Kung Fu
W menu Cheats wklep: Y(2), X, L.

Stroje alfonsów
W menu Cheast wklep: R, X, Y, Czarny.

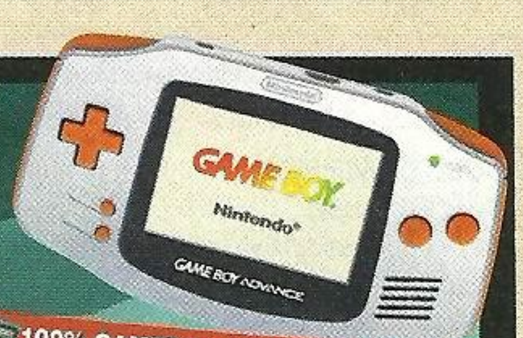
Stroje Mikołajów
W menu Cheats wklep: Biały, Czarny, Biały, Czarny.

Chłopaki we frakach
W menu Cheats wklep: Czarny(2), Y, X.

Czarna piłka
W menu Cheats wklep: Biały(2), Y, Czarny.

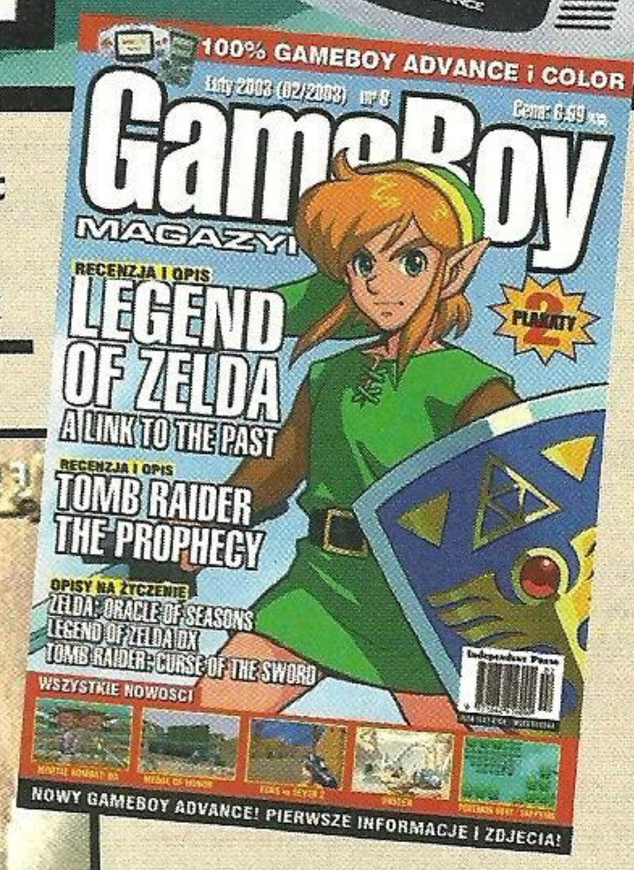
Zwykła piłka
W menu Cheats wklep: R, X(2), L.

POCKET



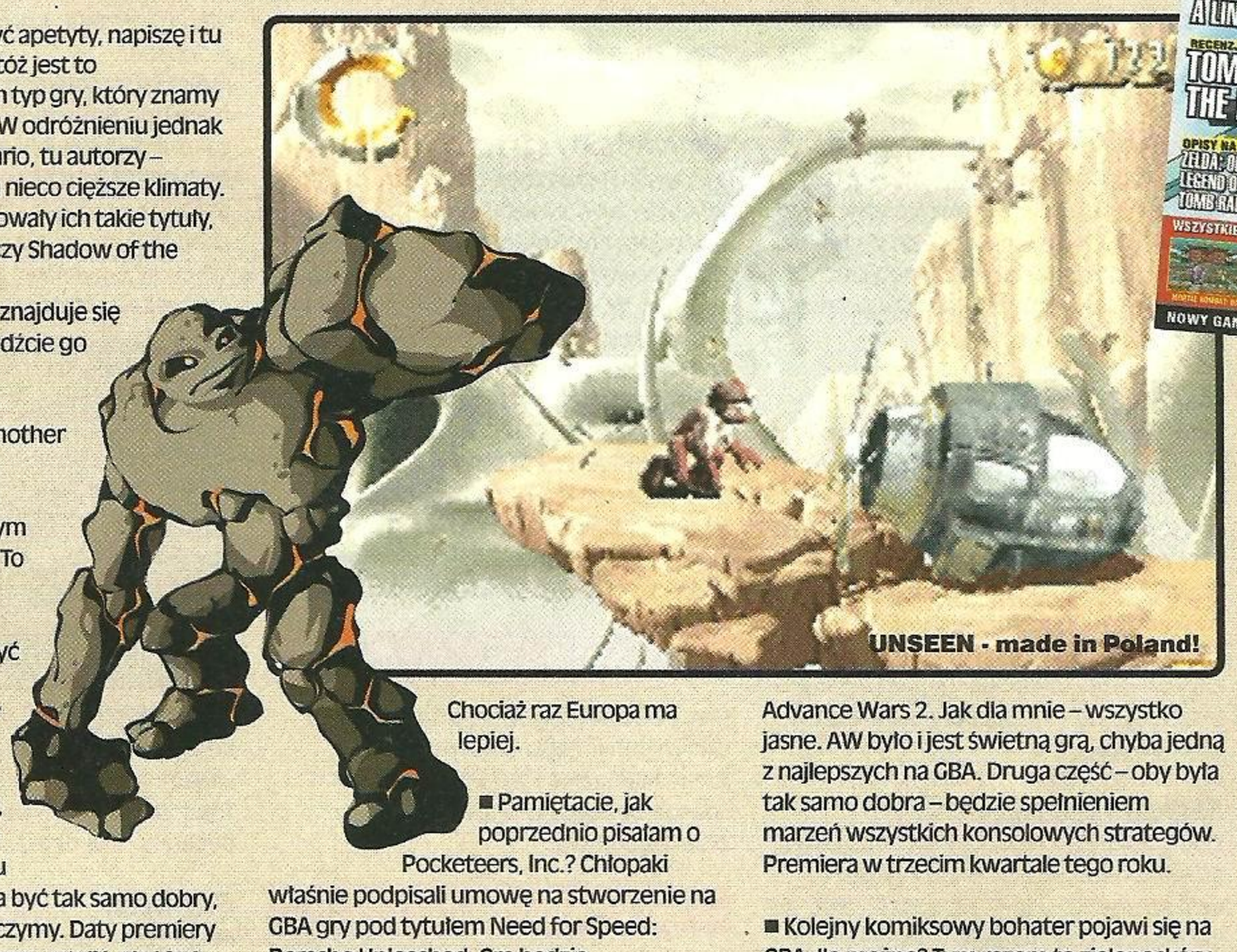
GBA SP to gorący temat! Importujemy go w dniu zero. Oprócz tego, zajrzyjcie do nowego numeru GameBoy Magazynu – znajdziecie tam dużo zdjęć i informacji na temat nowej konsolki, pięć najbardziej oczekiwanych opisów do gier i mnóstwo recenzji. I coś jeszcze – wywiad z twórcami nowej polskiej gry na GBA – Unseen.

Anek



- news - news - news - news - news -

■ Żeby trochę zaostrzyć apetyty, napiszę i tu kilka słów o Unseen. Otóż jest to platformówka, czyli ten typ gry, który znamy z GBA chyba najlepiej. W odróżnieniu jednak od słodziaków typu Mario, tu autorzy – theFUZE – postawili na nieco cięższe klimaty. Jak sami mówią, inspirowały ich takie tytuły, jak Heart of Darkness czy Shadow of the Beast. Na stronie www.neoplus.com.pl znajduje się filmik z tej gry – sprawdźcie go koniecznie!



■ Skoro już mowa o Another World – popatrzcie na screeny obok. Czy nie kojarzy się Wam to z tym właśnie tytułem? Tak? To świetnie. To teraz odpowiedzcie na pytanie: co to może być za gra? Prawidłowa odpowiedź to Splinter Cell. Tak, właśnie tak. Nic już mnie nie zdziwi – byłam pewna, że SC nie pojawi się w wersji przenośnej, a tu proszę! Sam Fisher ma być tak samo dobry, jak do tej pory. Na to liczymy. Daty premiery na razie nie udało się nam ustalić, ale kiedy tylko dorwiemy tę grę, napiszemy o niej – tutaj i w GBM.

■ Shining Soul jeszcze gorący, a tu Sega zapowiada kolejną część serii. Nie żebym miała coś przeciwko – długie czekanie na fajne gry sprawia, że się o nich zapomina, niestety. SS2 da nam możliwość wybrania spośród ośmiu klas postaci, będzie opcja gry wieloosobowej przy użyciu kabla łączącego, a fabuła będzie rozwijać się niejako odcinkowo – każdy etap będzie kończyć się potyczką z bossem. Och, i ponieważ pierwsza część nie dotarła do USA, to nasi koledzy zza wielkiej kałuży obawiają się, że tak samo będzie i w tym przypadku. Ponownie – straszliwie mi przykro i żal.

Chociaż raz Europa ma lepiej.

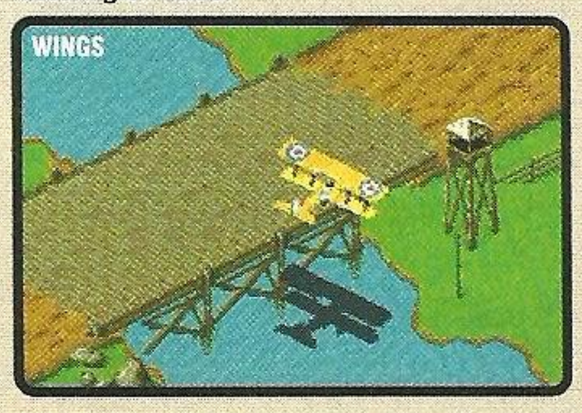
■ Pamiętacie, jak poprzednio pisałam o Pocketeers, Inc.? Chłopaki właśnie podpisali umowę na stworzenie na GBA gry pod tytułem Need for Speed: Porsche Unleashed. Gra będzie wykorzystywać silnik o nazwie C2 i, z tego co słyszeliśmy, pokaże nam grafikę i animację do tej pory niespotykane na małej konsolce. Z jednej strony, brzmi to bardzo przyjemnie i już mam ochotę stestować autka, ale z drugiej... Mam straszne obawy, że na małym, bądź co bądź, ekraniku GBA nie będzie to wyglądało oszałamiająco. W każdym razie – nie aż tak dobrze, jak to wygląda na wypasionym telewizorku.

■ Utrzymując się w temacie wyścigów – fani F1 (ilu ich jest w Polsce, tak przy okazji?) mogą czuć się dopieszczeni. EA zapowiedziało wydanie gry na GBA, pozwalającej trochę się pościgać tymi śmiesznymi samochodzikami. Będzie siedemnaście torów, jedenaście teamów wyścigowych, dwudziestu dwóch kierowców – wszystko na licencji, jak to w EA bywa. Pojeździmy w czterech trybach – zwykłym wyścigu, rozgrywkach sezonowych, stworzonych przez siebie mistrzostwach oraz w multi z kolegami. Premiera na początku marca.

■ A w kwietniu – trzecia część GT Advance! Ponad dziewięćdziesiąt autek, tuning, czterdzieści sześć tras, multiplayer i wreszcie zapisywanie w normalny sposób, a nie na idiotyczne hasło. O to chodziło.

■ Wszyscy już ciułają kasę na Final Fantasy Tactics Advance, a tu okazuje się, że jeszcze przed premierą tego hitu Kwadratowych pojawi się na rynku kontynuacja Advance Wars, jak na razie nazywana po prostu Advance Wars 2. Jak dla mnie – wszystko jasne. AW było i jest świetną grą, chyba jedną z najlepszych na GBA. Druga część – oby była tak samo dobra – będzie spełnieniem marzeń wszystkich konsolowych strategów. Premiera w trzecim kwartale tego roku.

■ Kolejny komiksowy bohater pojawi się na GBA. Ile można? Tym razem to zielonoskóry Hulk będzie skakać, tłuc piąchą i zbierać śmieciuszki. Skoro już koniecznie trzeba zrobić grę z każdym dopakowanym bolkiem, który pojawił się w komiksach DC/Marvela, to może dla odmiany wymyślić jakąś ciekawszą zabawę? A tak, w połowie roku czeka nas premiera kolejnego tytułu, który raczej nie wniesie niczego nowego do historii gier video.



■ A może chcielibyście polatać samolocikiem? Proszę bardzo. Znane z Amigi Wings wkracza na GBA. Będzie nieźle – twórcy potwierdzili informację o zawarciu w grze dwustu czterdziestu misji oraz trybu multiplayer. Od drugiego maja wszyscy noszą pilotki i białe szaliki.

■ Najlepszym sposobem na zachęcenie kogoś do zainteresowanie się grami jest pokazanie mu takiej, która wciąga. Dobrym wyborem może tu być Super Bubble Pop – kolejna gra, w której trzeba będzie składać kuleczki w serie. Kuleczki będą miały różne mutacje, będą specjale, kilka postaci do wyboru... Ale obawiam się, że ten niby-trójwymiar nie wygląda najlepiej. Puyo Pop z NeoGeo albo stare Bust-a-Move z PSXa budzą we mnie cieplejsze uczucia.

■ Ultimate Brain Games to rozrywka dla jajogłowych – do wyboru są szachy, backgammon, kółko i krzyżyk oraz pięć innych gier, których i tak pewnie nikt nie zna. Każda wymaga niemałego zaangażowania, zwłaszcza że dostępna będzie opcja multiplayer (dla dwóch osób). Kto wybierze opcję gry z konsolą, nie powinien się rozczarować – dostępne będzie dziesięć poziomów zaawansowania wirtualnego gracza, od całkowitej niewiedzy do mistrzostwa. Zapowiedziano też fajerwerki graficzne (czy ktoś powiedział – ruchome figury szachowe?), część grafiki w 3D oraz dowolne przybliżanie kamery.

■ Po zbieraniu pokemonów, kolejny szał zbieractwa zbliża się do nas. Tym razem przyjdzie nam kolekcjonować mini-gry do Mario Party na GBA. Wszystkich gier ma być sześćdziesiąt cztery, a zapisane będą na specjalnych kartach – czytnik (e-reader) już można kupić w USA. Jak na razie, nic nie wiadomo o europejskiej premierze, ale nie wierzę, żeby Nintendo pozbawiło nas takiej zabawy. A siebie takiego zarobku.

■ Game&Watch Gallery, czyli jedyna legalna seria składanek na kartridżach, powraca. Tym razem zagramy w następujące gry: Boxing, Donkey Kong 3, Mario's Cement Factory, Fire Attack. Najlepsze jednak jest to, że pozycje będą miały opcję multiplayer, a do jej uruchomienia wystarczy jeden egzemplarz. Pod koniec marca zaczynamy!

■ Wędrowny patyczek, czyli Kuru Kuru Kururin, także powraca. Poprawiono grafikę, zagadki też trochę – kto lubił pokonywać niekończące się korytarze, nie powinien być rozczarowany.

The Getaway

Jeśli zrobiliście już wszystko w Vice City, albo po prostu macie ochotę na coś innego, sprawdźcie The Getaway.

txt: Gangsta

Sterowanie:

Podstawowe:

X – użyj
O – wsiądź do samochodu
kwadrat – strzelanie
trójkąt – wyciągnięcie i chowanie broni lub jej wyrzucenie (w przypadku „większych" zabawek), na przykład w celu zebrania nowej, z większą ilością amunicji
lewa gałka analogowa – poruszanie się
R1 – automatyczne celowanie
R2 – normalny sposób celowania
L2 – przeładowanie broni

W samochodzie:

X – przyspieszenie
O – wysiadanie z samochodu
kwadrat – hamulec
trójkąt – wsteczny
lewy kontroler analogowy – poruszanie się
R1 – hamulec ręczny
L3 – klakson

Przy pomocy prawego kontrolera analogowego możesz także kontrolować przyspieszenie i hamowanie. Do przodu – przyspieszenie, do tyłu – hamowanie.

Opis ruchów:

Leczenie:

Ponieważ na ekranie nie ma paska ze zdrowiem, musisz wiedzieć, kiedy twoja postać wymaga leczenia. Nastąpi to wtedy, gdy zaczniesz kuleć, trzymać się za brzuch lub kiedy na ubraniu zobaczysz plamy krwi. Aby się wyleczyć, stań przy ścianie. Hammond (lub Carter) oprze się o ścianę i powoli wróci do zdrowia. Kiedy się wyprostuje, będziesz wiedział, że możesz iść dalej.

Migacze:

Jeśli nie będziesz miał mapy, drogę do celu wskażą Ci migacze, czyli kierunkowskazy. Czasem dojechanie na miejsce zajmuje sporo czasu - ale nie przejmuj się, gra sama naprowadza na prawidłową drogę, więc raczej się nie zgubisz. Jeśli żaden migacz nie jest włączony, jedź przed siebie. Jeśli wszystkie migacze świecą się na raz, to znaczy że jesteś we właściwym miejscu.

Branie zakładników:

Ten sposób może się bardzo przydać jeśli wdasz się w strzelaninę z policją.
Podejdź do osoby, może to być policjant, gangster, cywil itp. i wciśnij X.
Jeśli wciśniesz trójkąt, wyjmiesz broń. Będziesz mógł prowadzić zakładnika przed sobą, dzięki czemu policja nie będzie do Ciebie strzelać.
Jeśli wciśniesz R1, będziesz mógł strzelać do innych ludzi, trzymając jednocześnie zakładnika.
Wciśnij kwadrat jeśli chcesz strzelić zakładnikowi w skroń. Jeśli nie masz broni, to wciskając kwadrat skręcisz mu kark.
W drugiej części gry, w ten sposób Carter aresztuje człowieka, jeśli nie ma broni. Jeśli będzie miał broń, to uderzy przeciwnika kolbą.

Opieranie się o ścianę:

Podejdź do ściany i wciśnij X. Hammond oprze się plecami o ścianę. Wciśnięcie X jeszcze raz spowoduje odejście od ściany.
Sposób ten przydaje się, gdy musisz zabić kogoś z zaskoczenia. Opierając się o ścianę możesz się poruszać w prawo i w lewo. Kiedy podejdziesz do drzwi lub do końca jakiegoś obiektu, będziesz mógł wyskoczyć i strzelać albo po prostu strzelać na ślepo.

Wyskok i strzał:

Kiedy opierasz się o ścianę i jesteś blisko końca ściany, drzwi itp. będziesz mógł zobaczyć co jest za rogiem. Jeśli kogoś zobaczysz, możesz wyskoczyć i go zabić. Aby wyskoczyć, skieruj kontroler w stronę miejsca, gdzie się znaleźć i trzymając R1 wciskaj kwadrat żeby strzelać. Możesz także użyć R2, jeśli chcesz celować manualnie, na przykład by strzelić do jakiejś beczki z benzyną i zabić więcej ludzi.

Strzelanie na ślepo [1]:

Kiedy opierając się o ścianę jesteś blisko drzwi, wciśnij kwadrat. Jeśli będziesz miał szczęście, uda Ci się kogoś zabić, ale nie polecam tej metody – szanse na trafienie są stosunkowo niewielkie, a ściąga to nam na kark kilku opryszków zaalarmowanych hałasem. Nadaje się do użycia w akcie wyjątkowej desperacji (lub gdy wrogów jest bardzo wielu).

Przejście z jednej ściany na drugą:

Możliwe jest zajrzenie przez drzwi (opierając się o ścianę) zanim przejdzie się na drugą stronę. Skieruj kontroler w stronę drzwi, kiedy będziesz stał w drzwiach wciśnij X, aby z powrotem oprzeć się o ścianę. Tym razem jednak znajdziesz się przy ścianie po drugiej stronie.

Toczenie się:

Może się przydać, kiedy musisz pozostać niezauważony. Żeby się toczyć, biegnij używając lewej gałki kontrolera i wciśnij X. Hammond przekoziołkuje się do przodu i wstanie. Metoda ta przydaje się także w walce. Dzięki niej, przeciwnik nie zdoła Cię złapać i zabić, a Ty możesz wyczekać na odpowiedni moment i skręcić mu kark.

Toczenie z przejściem w skradanie się:

Polega to na tym, że najpierw się przekoziołkujesz do przodu, a następnie chowasz za niskim obiektem (samochód, śmietnik, murek), obok którego się znajdujesz. Aby to wykonać, wciśnij X w trakcie biegania i znowu X podczas wykonywania przewrotu.

Skradanie się:

Możesz czołgać się za jakimś niskim obiektem. Podejdź do skrzyni lub innego obiektu i wciśnij X. Dzięki temu, trudniej będzie Cię zauważyć. Możesz także wychylić się i strzelać lub strzelać na ślepo.

Wychyl się i strzelaj:

Kiedy się chowasz za obiektem, wciśnij kwadrat żeby strzelać na ślepo. Jeśli skierujesz kontroler w jedną ze stron, przy krawędzi obiektu, Hammond się wychyli. W ten sposób możesz bardzo łatwo zabić przeciwników. Używaj także (w zależności od sytuacji) automatycznego celowania.

Strzelanie na ślepo [2]:

W trakcie czołganie się wciśnij kwadrat. W ten sposób strzelisz na ślepo ponad skrzynią. Przydatne kiedy ktoś stoi do ciebie tyłem, wtedy skrzynia Cię zasłoni.

Skradanie się i przewrót:

Kiedy doczołgasz się do krańca jakiejś skrzyni lub innego obiektu, możesz przesunąć gałkę i wcisnąć X. W ten sposób będziesz mógł się przekoziołkować.

Skrytobójcze techniki:

Czasami musisz przejść niezauważony. Poniżej znajdziesz kilka sposobów, aby tego dokonać.

Skręcanie karku:

Jeśli musisz kogoś zabić, zawsze skręcaj mu kark. Używanie głośnej broni zaalarmuje strażników.

Cierpliwość:

Ochroniarze zawsze opuszczają swoje stanowiska po jakimś czasie. Idź dalej tylko wtedy, gdy droga jest czysta. Jeśli Cię zobaczą, misja skończy się niepowodzeniem.

Ukrywanie się:

Kiedy zbliża się strażnik, najlepiej jest po prostu się schować. Nie próbuj bić ich kolbą swojej broni, jeśli nie jest to konieczne! Po jakimś czasie strażnicy się budzą i alarmują innych, co może okazać się bardzo kłopotliwe.

Pościgi:

Policja jest dosyć inteligentna. Będą ustawiali blokady i stosowali inne sztuczki aby Cię zatrzymać. Będą Cię gonić tylko za poważniejsze przestępstwa, takie jak: zabicie kogoś, kradzież samochodu lub przejechanie przechodnia. Za mniej poważne wykroczenia szybko dadzą sobie spokój, jeśli tylko nie przejedziesz przechodnia w trakcie ucieczki.

Prędkość:

Najlepszym sposobem na ucieczkę przed glinami jest wyprzedzenie ich. Zawsze skutkuje, jeśli popełniłeś drobne wykroczenie. Jeśli nadal będziesz jeździł niebezpiecznie, zajmą się Tobą wszystkie jednostki.
Najlepiej korzystać z tej metody, kiedy mamy do dyspozycji drogę z kilkoma pasmami i niewielkim natężeniem ruchu. Jeśli natrafisz na korek, jedyne co będziesz mógł zrobić, to uciekać chodnikiem - ale wtedy jest ryzyko, że kogoś przejedziesz, więc nie jest to najlepsze wyjście.

Hamowanie:

Kolejna metoda polega na nagłym zahamowaniu, kiedy policja jedzie za Tobą. Dzięki temu oni pojadą prosto, a ty będziesz miał okazję na szybką ucieczkę.

Przynęta:

Mniej efektywnym sposobem jest naprowadzenie policji na jakąś barykadę. Zderzenie z murem może zniszczyć auto. Podjedź powoli do muru, tak aby policja jechała za Tobą. Kiedy będziesz blisko, szybko skręć w drugą stronę i uciekaj. Rozpędzony radiowóz powinien uderzyć w barykadę i się zatrzymać. Istnieje ryzyko, że w trakcie skręcania uderzysz w inne auto, a wtedy jazda stanie się koszmarem.

Przynęta 2:

Ten sposób polega na naprowadzeniu radiowozu na inne samochody stojące na światłach. Podjedź do jednego rzędu i w ostatniej chwili omiń go i jedź dalej prosto. Policja powinna się zatrzymać na stojących autach i zaprzestać pościgu.

Pościgi gangów:

Czasami będziesz ścigany przez gangi. Mają oni o wiele lepsze auta niż ty i dysponują dobrą bronią (kałasznikowy itp.) . Aby się ich pozbyć, używaj tych samych metod jak z policją.

Masowa rozwałka

Czasami będziesz musiał zabić wielu przeciwników na raz, inaczej nie uda ci się przeżyć. Oto kilka dobrych sposobów:

Strzelaj w beczki:

Na pewno widziałeś duże, czerwone beczki w niektórych magazynach. Przeważnie kilka beczek stoi obok siebie. Celny strzał spowoduje eksplozję, która zabije większość przeciwników, którzy będą w pobliżu.

Benzyna:

W niektórych miejscach będziesz mógł strzelić w kanistry z benzyną, a następnie w beczkę, co spowoduje że benzyna się zapali, a po chwili nastąpi eksplozja, zabijając wszystkich dookoła.

Jeśli będziesz się palił:

Jak najszybciej postaraj się znaleźć gaśnicę i strzel w nią. Z gaśnicy zacznie wylatywać piana, która ugasi ogień. Pamiętaj aby się wyleczyć, opierając się o ścianę.

Misje Marka Hammonda:

Misja 1 – The Frightener

Jak szybko dowiesz się z intra, właśnie porwano syna Marka Hammonda i zamordowano jego żonę. Musisz jechać za czerwonym samochodem i znaleźć miejsce, gdzie sprawcy zabierają porwane dziecko. Wsiądź do zielonego auta i gaz do dechy (X). Jeśli nie nadążysz jechać za porywaczami, drogę wskażą Ci kierunkowskazy. Po chwili dojedziesz na miejsce. Najpierw musisz pozbyć się strażników. [Hint: powyżej znajdziesz opis pożytecznych ruchów i technik, które pomogą Ci w rozwiązywaniu takich problemów!. Przydadzą Ci się także bronie, które upuszczą zabici strażnicy. Możesz na przykład strzelać z dwóch pistoletów na raz. Idź cały czas przed siebie, po drodze zabijając wszystkich. Wejdź do magazynu. Przed wejściem strzel w gaśnicę, dzięki temu będziesz miał mniej roboty w środku. Po walce ze strażnikami, udaj się w stronę drzwi po lewej. Przy zwłokach jednego z gości, których zabiłeś, znajdziesz shotguna. Przejdź przez magazyn, rozwal beczki pod schodami po lewej, co powinno zabić następnych gości. Po prawej stronie pomieszczenia powinny być kolejne drzwi. Wykończ wszystkich w kolejnym magazynie. Przejdź pomiędzy skrzyniami i odszukaj kolejne drzwi. Wejdź na górę po schodach, uważając na strażników. Idź cały czas przed siebie, zabijając po kolei każdego, kogo zobaczysz. Zawsze dobijaj przeciwników, jeśli będą tylko ranni. W końcu dojdziesz do biura, gdzie spotkasz Charliego Jolsona.

Misja 2 – Burning Bridges

Charlie ma dzieciaka, więc teraz Mark musi zrobić wszystko o co zostanie poproszony - inaczej jego syn zginie. Pierwsza rzecz do zrobienia to spalenie Baru Republic. Niestety, musisz udać się do tej knajpy i zrobić co trzeba. Odnalezienie tego miejsca nie powinno sprawić Ci kłopotu - po prostu jedź za kierunkowskazami. Wysiądź z auta i podejdź do bramkarza. Ten nie będzie chciał Cię wpuścić. Zabij go i wejdź do środka. Czeka Cię dość trudna strzelanina. Spróbuj wskoczyć za bar i stamtąd pozabijać strażników. Następnie podejdź do schodów, z góry zaatakuje Cię kolejny koleś. Zabij go zanim do Ciebie dobiegnie, w przeciwnym wypadku szybko zginiesz. Z baru zaczną uciekać klienci, możesz pozwolić im uciec lub ich zabić – nie ma to znaczenia. Wejdź na górę i zabij barmana i jego obstawę. Idź dalej na górę, za barem znajdziesz shotguna. Wyjdź z tego pokoju i udaj się dalej na górę, po drodze zabij strażnika. Dojdziesz do pomieszczenia z kilkoma uzbrojonymi zbirami. Kiedy zastrzelisz wszystkich gangsterów, pomieszczenie zacznie się palić. Pamiętaj aby się zregenerować, jeśli zobaczysz plamy krwi. Zbiegnij po schodach na dół, być może pojawi się jeszcze jeden strażnik. Do budynku wszedł jeden glina, zabij go jak najszybciej i wyjdź na zewnątrz. Wsiądź do auta i uciekaj. Kiedy zgubisz pościg, misja się zakończy.

Misja 3 – Art Appreciation

Musisz udać się do Hyde Parku i przynieść coś Charliemu. Tym czymś jest statuetka pełna narkotyków, która należy do chińskich gangsterów. Jedź do muzeum. Kiedy będziesz na miejscu, wejdź do środka. Zobaczysz kilku Chińczyków. Skręć im karki, ponieważ nie są to koneserzy sztuki tylko gangsterzy. Jak już się z nimi uporasz, udaj się na górę. Zabij mafiosów, którzy Cię zaatakują. Zobaczysz jak Triada grozi jakimś ludziom. Zabij wszystkich gangoli i udaj się do kolejnych schodów. Zabij dwóch gości na dole i zejdź po schodach. Idź na dół i dalej przed siebie, zabijając po drodze chińskich gangsterów. Dojdziesz do pomieszczenia z bojlerem. W środku spotkasz mnóstwo niemiłych gości. Walka jest bardzo trudna i nie ma tu żadnej specjalnej strategii. Po prostu strzelaj i módl się, żeby nie skończyła Ci się amunicja. Możesz strzelić w bojler, a następnie w ciecz, która z niego wypłynie. W ten sposób spowodujesz potężną eksplozję. Kiedy już będzie po wszystkim, wejdź do środka i weź swoją nagrodę. Teraz musisz ją zawieść do pubu Dog. Niestety będziesz miał na karku policję i Triadę – musisz ich zgubić, zanim udasz się na miejsce.

Misja 4 – Aiding And Abetting

Masz zająć się policyjnym vanem, który będzie przewoził do sądu jakiegoś gangstera. Wsiądź do auta, dostaniesz wspólnika [Jeśli wsiądziesz przed nim, misja się zakończy]. Do vana doprowadzą Cię kierunkowskazy. Jeśli zacznie gonić Cię policja, pozwól kumplowi zająć się nimi. Musisz zatrzymać policyjne auto. Możesz strzelać w opony albo próbować go zepchnąć, jest wiele sposobów. Jeśli policja w trakcie tego pościgu potrąci przechodnia lub w coś uderzy, dostaniesz bonus. Jak już zatrzymasz vana, zobaczysz scenkę; następnie jedź za kierunkowskazami. Staraj się zgubić policję za wszelką cenę. Musisz dostać się do wskazanego magazynu. Pamiętaj, że nie możesz rozbić auta, którym jedziesz.

Misja 5 – Taxi For Mr. Chai

Po brutalnej scenie Mark zostaje sam w magazynie i po rozmowie z Liamem postanawia odszukać swojego syna. W tej misji nie możesz zostać zauważony, w przeciwnym wypadku misja zakończy się niepowodzeniem. Musisz udać się do biura Charliego. Staraj się przechodzić obok strażników tak, aby Cię nie widzieli. Czasami będziesz musiał skręcić komuś kark, aby utorować sobie przejście. Tuż przed biurem zrób przewrót, tak aby wylądować w środku. W ten sposób nie zostaniesz zauważony. W biurze Mark poprosi Liama, aby odnalazł jego syna. Po chwili Jake każe Ci odwieźć Mr. Chai do Chinatown. Jedź tam, gdzie wskazują kierunkowskazy i odnajdź restaurację Sui Fung.

Misja 6 – Out Of The Frying Pen

Trochę zdenerwowałeś Triadę i teraz Cię ścigają. Jedź na ulicę Holywell, gdzie czeka na nich niespodzianka. Zanim dojedziesz na miejsce, będziesz miał na ogonie policję i jeszcze inny gang. Wysiądź z auta, gdy zobaczysz znak 'Durrant & Taylor'. Zastrzel strażnika i weź AK-47. Schowaj się za kontenerem lub w innym miejscu i strzelaj do każdego, kto się pojawi. Po prawej stronie (od konteneru) zobaczysz ceglaną ścianę i kilku gangsterów strzelających z okna, postaraj się ich zabić. Biegnij do drzwi po lewej, w budynku zabijaj każdego napotkanego przeciwnika. Zanim wyjdziesz, weź AK-47. Wybiegnij przejściem na ulicę.

Misja 7 – Filthy Business

W tej misji musisz udać się na posterunek policji w Snow Hill i zabić inspektora McCormacka i Jasmin, która jest przetrzymywana na posterunku. Policja zostanie zaalarmowana o twoim zamiarze i od razu będziesz miał kłopoty. Możesz poczekać na radiowóz i zabić kierowcę. Następnie udaj się w stronę miejsca, z którego radiowóz przyjechał. Zabij następnego policjanta. Możesz wziąć samochód należący do Yardies, następnie jedź za kierunkowskazami. Wypróbuj AK-47 na policji i na goniących cię Yardies. Kiedy namierzysz vana, którego szukasz, wsiądź do środka. Jedź za kierunkowskazami, a znajdziesz kolejne auto. To jest prawdziwy van, jadący na posterunek policji, a Ty musisz go zdobyć. Masz kilka minut na dojazd na posterunek. Wejdź do posterunku, policjant zaprowadzi Cię do uszkodzonych telefonów. Kiedy odejdzie, udaj się na górę po schodach. Idź w prawo, aż dojdziesz do kolejnych schodów. Na górze odszukaj pomieszczenie z dowodami i weź broń. Wyjdź z pokoju i idź w prawo. Spotkasz glinę, którego musisz zabić. Możesz to zrobić na dwa sposoby. Możesz go śledzić,tak aby nikt Cię nie zauważył i w odpowiednim miejscu zabić go po cichu, lub od razu strzelać, ściągając na siebie cały posterunek. Wybór należy do Ciebie, osobiście polecam drugą wersję, ponieważ zabawa jest o wiele lepsza (ale i trudniejsza). Jeśli wybierzesz drugą metodę, udaj się z powrotem do pomieszczenia z dowodami, aby uzupełnić zapasy amunicji. Tutaj bardzo polecam strategię z braniem zakładników, gdyż inaczej może być naprawdę ciężko. Po długich poszukiwaniach w końcu odnajdziesz McCormacka w jednym z pomieszczeń. Po całej masakrze, zabicie go pozostanie już czystą formalnością.
Mark miał także zabić Jasmin - okazuje się jednak, że ona jest jedyną osobą, która może doprowadzić go do porwanego syna. Musisz razem z nią wyjść z posterunku. Możesz spróbować wyjść przez bramę na zewnątrz, ale aby tego dokonać trzeba strzelić w elektryczne urządzenie (u góry), które ją zamyka. Jest to dość trudne. Inny sposób to wyjście dokładnie tą samą drogą, którą wszedłeś. Kiedy będziesz już w samochodzie, jedź za kierunkowskazami.

Misja 8 – A Touch Of Class

Musisz zabrać tancerkę z jednego z klubów. Jedź za kierunkowskazami, kiedy dojedziesz na miejsce poszukaj białego budynku z napisem 'Touch of Class'. Podejdź do bramkarza i skręć mu kark. Zabij wszystkich w środku i idź na dół. Kiedy zabijesz barmana, pomieszczenie się zapali. Po lewej stronie zobaczysz kilka pokoi, które musisz przeszukać. Kiedy wszystkich zabijesz, idź na zaplecze klubu.

Misja 9 – The Cow Girl And The Cash

W trakcie walki w klubie zginęła dziewczyna, którą miałeś odebrać. Dzięki pomocy Jasmin udaje Ci się oszukać Charliego i zgadzasz się wykonać następne zadanie. Zawieź Jasmin do zaznaczonego miejsca. Staraj się nie ściągać na siebie policji. Następnie jedź na teren Yardies. Musisz znaleźć rozwaloną ścianę. Jak już znajdziesz to miejsce, idź w dół aleją. Wejdź do budynku, zabijając po drodze wszystkich strażników. Wchodź na górę po schodach i oczyszczaj po kolei każde piętro. Kiedy zobaczysz dwie pary schodów, przygotuj się na poważną walkę. Musisz zabić wszystkich Yardies oraz dwóch szefów uzbrojonych w AK-47.

Misja 10 – Cat In The Bag

Znajdziesz się na zewnątrz. Zastrzel gangsterów, weź samochód i udaj się do wskazanego miejsca. Jeśli będziesz miał kłopoty z Yardies, użyj AK-47. Kiedy dojedziesz na miejsce, zobaczysz scenkę, a następnie znajdziesz się za skrzyniami w magazynie. Najpierw zabij Sparkiego (brał udział w torturach gangstera z Triady). Biegnij na drugi koniec magazynu i schowaj się za skrzyniami. Zabij każdego, kto się pojawi. Wejdź po najbliższych schodach na górę. Zabij wszystkich wrogów i odpocznij. Zejdź na dół po schodach i biegnij do skrzyń po prawej stronie. Przejdź obok nich i podejdź blisko ściany. Zobaczysz gościa z shotgunem. Zabij go i przejdź wokół skrzyń i idź do drugiego końca magazynu. Użyj AK-47, aby oczyścić teren, a następnie przejdź przejściem pomiędzy skrzyniami. W następnym pomieszczeniu strzel w skrzynie - spowoduje to wybuch i zabije wszystkich wrogów. Zabierz AK-47. Wyjdź z tego pomieszczenia i idź w prawo. Powinieneś zobaczyć schody i balkon, z

którego strzela do Ciebie Jake. Zabij wszystkich i podejdź do ściany z cegieł, a następnie idź dalej do skrzyń. Po prawej powinno być miejsce, skąd możesz strzelić do skrzyń i spowodować kolejny wybuch. Idź w prawo i trzymaj się blisko skrzyń. Zabijaj wszystkich po drodze i znajdź białe skrzynie. Dokładnie za nimi znajdziesz Jake'a. W pokoju po prawej zabij strażnika s shotgunem. Wyjdź z tego pomieszczenia i wbiegnij na górę po schodach. Przejdź przez drzwi i zejdź kolejnymi schodami w dół. Cały czas biegnij za Jake'm.

Misja 11 – The Prodigal Son

Mark wpadł w pułapkę. Znajdujesz się w celi z Jasmin. Po scence idź za Jasmin, która zabije dwóch gangsterów. Weź ich broń. Podejdź do dużego pokoju ze schodami. Kiedy podejdziesz do schodów, pojawi się dwóch strażników. Zabij ich, weź shotguna i wejdź na górę. Na górze zabij wszystkich, a następnie pobiegnij za skrzynie tak, aby drzwi były naprzeciwko Ciebie. Zabij wszystkich, którzy się pojawią i weź broń. W następnym pomieszczeniu musisz zabić kilku strażników. Możesz spróbować strzelić w gaśnicę. Kiedy oczyścisz teren, biegnij do samochodu na zewnątrz. Uważaj na blokady policyjne i jedź do Mayfair i domu Charliego. Kiedy będziesz na miejscu, znajdź dziurę w ogrodzeniu. Zejdź po schodach i przejdź przez drzwi. W tym domu musisz uważać na denerwujące lasery, które uruchamiają

pułapki z gazem, gdy się po nich przejdzie. Skręć w lewo i przejdź przez drzwi. Włączą się lasery i żeby przejść, musisz podejść blisko do ściany i opierając się o nią ominąć je. Teraz powinny się wyłączyć. Skręć za rogiem, powinieneś zobaczyć troje drzwi. Podejdź do drzwi po lewej. Znowu aktywują się lasery - można je ominąć, idąc lewymi drzwiami. W pokoju zobaczysz jakiegoś człowieka, skręć mu kark. Gdy wyjdziesz z pokoju zobaczysz kilku strażników. Zabij ich i idź dalej. Przejdź przez drzwi naprzeciw do kolejnego pomieszczenia. Idź przed siebie, aż dojdziesz do schodów. Włączą się lasery, więc przejdź przy ścianie po lewej. Zanim to zrobisz, powinieneś pozabijać strażników, którzy zejdą, gdy Cię zobaczą. Wejdź po schodach i skręć w lewo do garażu, w którym znajdziesz TVR. Zapamiętaj to miejsce. Po drodze będziesz musiał zabić dwóch strażników. Przejdź przez drzwi i zabij wszystkich. Możesz odpocząć, jeśli jest to konieczne. Udaj się przez drzwi po lewej stronie. Włączą się lasery, a Jasmin znajdzie się w pułapce. Idź dalej przed siebie, unikając laserów. Pod ostatnimi musisz się przekoziołkować. Kiedy tego dokonasz lasery się wyłączą i pojawi się Jasmin. Znajdź klatkę schodową i zabij wszystkich po drodze. Wejdź na górę i do pokoju po prawej. Udaj się do następnego pokoju. Jest on najeżony laserami, więc musisz być bardzo uważny. Wyjście jest po lewej stronie. Pod pierwszym laserem możesz się przekoziołkować, następnie prześlizgnij się pomiędzy pozostałymi, uważnie przechodząc przy ścianach. Przejdź przez drzwi i zabij strażników. Wejdź na górę po schodach. Zabij strażników i wejdź do pokoju po prawej. Kolejna pułapka z laserami. Najpierw przejdź przy ścianie, a potem przekoziołkuj się. Laser jest także przy stole. Wyjdź z pokoju, przekoziołkuj się pod laserem przy sofie. Przejdź przez kolejne drzwi. Wejdź po schodach i zabij strażników. Na górze skręć dwa razy w prawo i udaj się przejściem do drzwi po lewej. Wejdź do pokoju. Wejdź do łazienki, zabijając wszystkich po drodze, a następnie do pokoju po lewej. Uważaj na lasery, przejdź przez pokój i wejdź po schodach. Zabij strażników, którzy się pojawią i wejdź do pokoju po lewej. To już na szczęście koniec misji. Ominięcie laserów w tej misji nie jest bardzo trudne. Musisz być po prostu bardzo uważny. Staraj się nie włączyć alarmu, ponieważ będziesz miał do zabicia większą ilość strażników.

Misja 12 – Aboard The Sol Vita

To jest ostatnia misja. Czas odzyskać syna Marka. Musisz jechać do magazynu, gdzie Charlie zorganizował spotkanie z gangsterami. Tam znajduje się dzieciak. Potrzebujesz szybkiego auta. Udaj się do garażu w domu Charliego, gdzie stała TVR Cerbera. Jedź do doków. Po drodze natkniesz się na blokady policyjne i gangsterów próbujących przeszkodzić Ci w dojechaniu na miejsce. Jedź za kierunkowskazami, kiedy znajdziesz się w ślepym zaułku, przejdź pieszo aleją po lewej stronie. Teraz zacznie się piekło. W tej misji przeciwnicy często pojawiają się losowo, więc nie ma jednej reguły na jej skończenie. Jest bardzo trudna - jeśli ją przejdziesz, następne misje Cartera wydadzą Ci się banalnie proste. Biegnij za Jasmin na łódź. Dobrze by było, gdybyś miał AK-47 - znajdziesz go wcześniej w samochodzie. [Hint: jeśli chcesz sobie nieco ułatwić życie, nie wbiegaj za Jasmin po trapie na statek, a biegnij dalej prosto i w lewo. Jest tam platforma wypełniona wybuchowymi beczkami. Gdy na nią wejdziesz, dźwig przeniesie Cię przez najgorsze piekło, pod same drzwi prowadzące pod pokład, a Jasmin również dotrze tam nietknięta!] Udaj się na prawo, zabijając wszystkich po drodze. Następnie idź w lewo w stronę rufy, do miejsca gdzie prowadzą schody. Zabij wszystkich po drodze i weź AK-47. Musisz to zrobić szybko. Zabij gangsterów przy schodach – uważaj, żeby nie postrzelić Jasmin. Idź za Jasmin i przejdź przez drzwi. Zejdź po schodach. Zanim zejdziesz dalej, odpocznij. Skręć w prawo, przejdź przez drwi i idź dalej w prawo. Zabij wszystkich wokoło. Pamiętaj, żeby zabierać AK-47. Za rogiem jest strażnik, musisz go zabić. Możesz strzelić w beczki. Idź dalej przejściem, zabijaj strażników i udaj się do przejścia po lewej stronie. W następnym pomieszczeniu postaraj się wykończyć kilku strażników z odległości. Pamiętaj o gościu z shotgunem na balkonie. Odpocznij i idź dalej. Wejdź do pomieszczenia po lewej. Musisz być bardzo czujny. Harry spróbuje Cię zabić używając dźwigu. Nie zatrzymuj się na długo w jednym miejscu, inaczej spadnie na ciebie sterta pudeł. Idź przed siebie, skręć w lewo, a następnie prosto. Zabij strażnika przed Tobą i tego na balkonie po lewej. Idź w lewą stronę, prosto i znowu w lewo w stronę luki między skrzyniami. Wejdź na górę po schodach. Po drugiej stronie kolejnego pomieszczenia spotkasz Harry'ego. Idź przed siebie, zabij strażnika i zejdź po schodach. Zabij kolejnych strażników i przejdź przez drzwi. Znajdziesz się po drugiej stronie pomieszczenia. Najpierw zabij kierowcę ciężarówki. Przejdź dookoła skrzyń i zabij strażnika. Kiedy będziesz blisko Harry'ego, który jest na Tobą, strzel do niego parę razy, aż w końcu go zabijesz. Obejrzyj scenkę, kończącą przygodę Hammonda.

Misje Franka Cartera:

Misja 13 – The Bargain Basement

Wejdź za Joe do budynku. Idź przed siebie, w przejściu po lewej spotkasz dwóch uzbrojonych gangsterów. Przeszukaj okolicę i odnajdź schody prowadzące na górę, które nie są zniszczone. Wejdź na górę, a zobaczysz dwa przejścia: w lewo i w prawo. Zabij kręcącego się strażnika i idź w lewo. Zabij kolejnego przeciwnika. Wróć się i skręć w prawo. Zobaczysz wąskie przejście. Użyj X i przejdź przy ścianie. Zabij kolejnych trzech gangsterów. Zabierz shotguna, jeśli masz mało amunicji. Idź przed siebie. Zobaczysz czerwony korytarz. Przejdź obok dziury w podłodze, tak jak poprzednio. Spotkasz rannego Joe. Zabij gościa, który chowa się w pokoju po prawej, a następnie udaj się na górę. Zabij dwóch uzbrojonych gangsterów. Pojawi się wsparcie, idź za nimi. Poradzą sobie z łatwością z każdym przeciwnikiem po drodze. Nagle zarwie się podłoga i wszyscy zginą. Przejdź przy ścianie po lewej. Idź dalej za oficerami policji, którzy aresztują Jake'a. Musisz jeszcze odwieść rannego Joe do szpitala. Jedź uważnie, ponieważ nie możesz zmienić auta. Zatrzymaj się przed wejściem do szpitala.

Misja 14 – Show Some Remorse

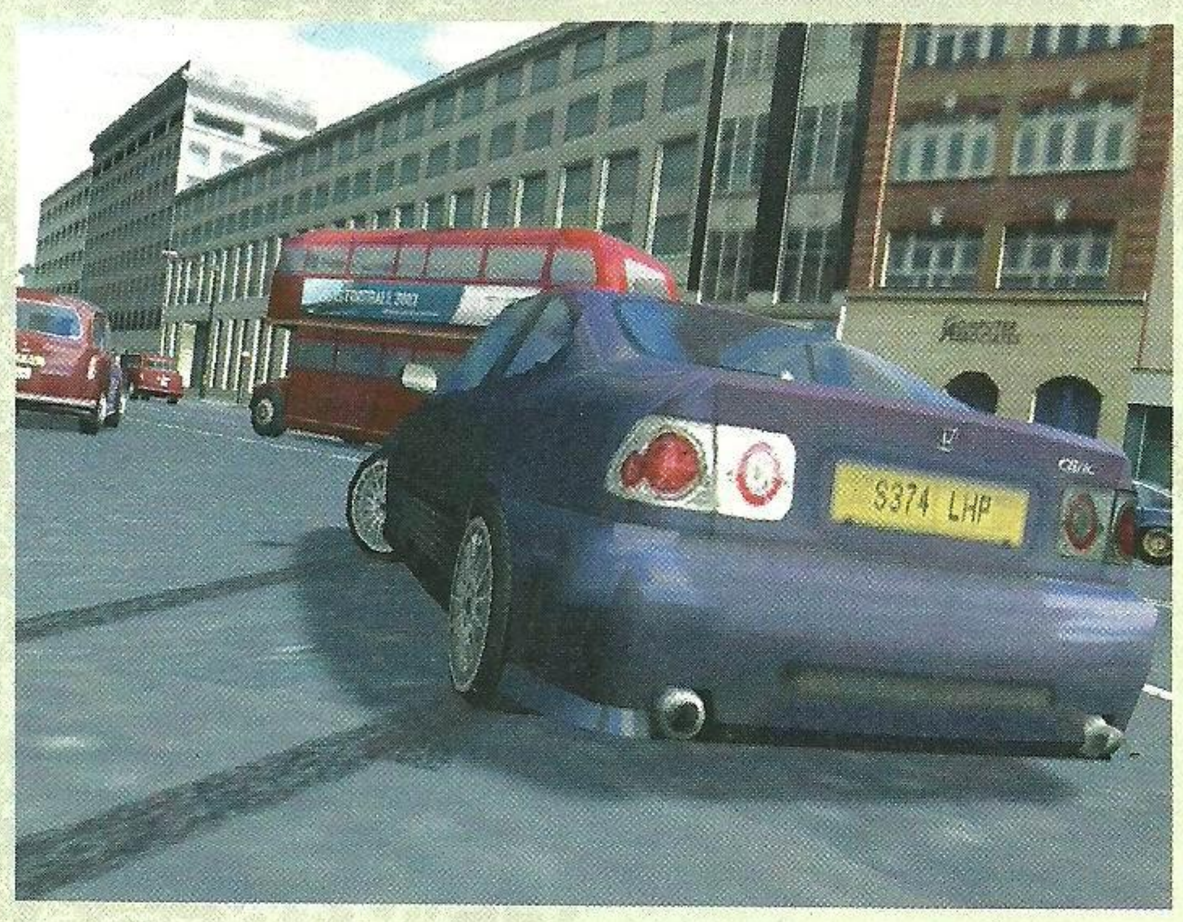
Jedź tam, gdzie wskazują kierunkowskazy. Po pewnym czasie dojedziesz do ceglanej ściany. Przejedź przez przejście z lewej strony, a dotrzesz do Riverside Depot. Zabij wszystkich Yardies i wejdź do magazynu. Uważaj na snajpera po prawej stronie. Idź przed siebie i w prawo. Zabij wszystkich Yardies i snajpera górze. Poszukaj luki pomiędzy kontenerami naprzeciwko. Kiedy się upewnisz, że nie rusza się maszyna, która zabija, wbiegnij pomiędzy dwa kontenery. Poczekaj na odpowiedni moment i biegnij do luki naprzeciwko. Zabij Yardies, którzy jeszcze żyją. Idź przed siebie, przechodząc pomiędzy kontenerami i uważając na Yardies i maszyny. Podejdź do niebieskiego konteneru i zabij gościa z kijem baseballowym. Następnie idź wzdłuż kontenerów z napisem 'Freight Liner'. Teraz możesz iść przed siebie lub w lewo. Niezależnie od tego, co wybierzesz i tak musisz wszystkich zabić. Jeśli pójdziesz przed siebie, po pewnym czasie otrzymasz wsparcie. Misja się skończy, kiedy wszyscy zginą lub zostaną aresztowani.

Misja 15 – Duisturbance In Soho

Prosto z magazynu musisz udać się do baru w Soho. Jedź bardzo uważnie, ale staraj się dotrzeć na miejsce jak najszybciej. Ta część jest dość trudna, jeśli nie masz wprawy w jeździe samochodem. Kiedy znajdziesz się w Soho, prawdopodobnie będziesz miał mniej niż minutę, aby odnaleźć bar. Kiedy zobaczysz zamieszanie i wozy strażackie, będziesz na miejscu. Postaraj się przejechać tylu gangsterów, ilu się da. Kiedy dojedziesz do końca ulicy, wysiądź i wykończ resztę. Jeśli misja się nie zakończy, to znaczy że kogoś przeoczyłeś, więc wróć się i zabij chowającego się cwaniaka.

Misja 16 – Painting The Town Red

Teraz musisz się udać do China Town. Zawróć i jedź za kierunkowskazami. Na miejsce powinieneś dojechać w minutę. Tak jak poprzednio, przejedź jak najwięcej osób, aby ich rozdzielić. Resztę musisz zabić przy użyciu broni. Po drodze powinieneś zobaczyć pojemnik z benzyną. Możesz go wysadzić i w ten sposób zabić kilku gangsterów. Kiedy oczyścisz ulicę, poszukaj restauracji 'Sui Fung City'. Zabij kilku strażników w środku. Na dole znajdziesz AK-47. Odpocznij i udaj się na parking na końcu ulicy. Teraz czeka Cię trudna strzelanina. Po chwili pojawi się wsparcie. Zabijaj najbliższych przeciwników. Udaj się w stronę przejścia prowadzącego na dół. Zabijaj wszystkich po drodze. Zejdź na dół i trzymając się prawej strony strzelaj do Yardies. Kiedy podejdziesz do czerwonego samochodu, pojawi się inne auto, które się rozbije i spowoduje eksplozje. Eksplozja zabije prawie wszystkich. Zejdź na dół. Zabij wszystkich i udaj się za dwoma samochodami. Przy pomocy wsparcia, oczyść poziom i udaj się niżej. Zobaczysz dwa samochody. Zabicie kierowców nie przysporzy Ci kłopotu. Zejdź jeszcze niżej. Zobaczysz dwa samochody i sześciu gangsterów. Możesz ich zabić, ale jeśli podejdziesz dość blisko, aresztują ich twoi koledzy. Misja się



zakończy, kiedy ostatni gangster zginie albo zostanie aresztowany.

Misja 17 – Escort Duty

Jedź za vanem. Kiedy zbliży się do skrzyżowania, pojawi się Range Rover. Musisz zatrzymać ten samochód. Najlepiej przetnij mu drogę w trakcie zakrętu albo zepchnij go na inne auta albo jakąś przeszkodę. Kiedy zatrzymasz to auto, będziesz musiał wrócić do konwoju. Masz mało czasu, więc jedź szybko tam, gdzie wskazują kierunkowskazy. Kiedy będziesz na miejscu, zobaczysz spalone samochody i scenkę.

Misja 18 – The Vigilante

Musisz pomóc kilku kolegom, którzy zostali zaatakowani przez gangsterów. Wsiądź do czarnego Saaba i udaj się na wskazane miejsce. W trakcie jazdy przeszkadzać Ci będzie kilku Yardies. Postaraj się ich zgubić, jeśli Ci się nie uda, to przejedź ich, kiedy wysiądą. Kiedy będziesz na miejscu, wjedź w alejkę z betonowymi słupkami po lewej. Wysiądź i zabij wszystkich. Idź dalej przed siebie i zabijaj po drodze wszystkich, którzy będą Cię atakować.

Wejdź do budynku i idź na górę po schodach. Uważaj na strażników. Kiedy będziesz na górze, oczyść pokój po lewej. Podnieś AK-47 i udaj się wyżej po schodach. Zabij ostatnich Yardies i ucieknij przez drzwi naprzeciwko.

Misja 19 – Stalking McCormack

Najpierw musisz zabrać Harrisa i Ryana do bezpiecznego miejsca. Wyjdź z pokoju przez palące się drzwi i udaj się na dół po schodach. Schodź na dół, aż zobaczysz gangstera. Zabij go i przejdź przez drzwi. Znowu natkniesz się na wojnę pomiędzy Triads i Yardies. Niestety, kiedy Cię zobaczą, za wszelką cenę będą chcieli Cię zabić. Musisz szybko przejść przez to zamieszanie. Zabijaj wszystkich po drodze. Idź w stronę sklepienia. Po chwili przyjedzie policja i zajmie się resztą przeciwników. Kiedy okolica będzie czysta, weź auto i jedź do wskazanego miejsca. Po chwili powinieneś zobaczyć czerwoną Corollę McCormacka. Jedź za nim tak, aby Cię nie zauważył i żebyś go nie zgubił. Udaj się za nim do magazynu King's Cross. Auto zaparkuj tak, aby było niewidoczne. Poczekaj aż wejdzie do budynku, następnie podejdź tak żebyś mógł zajrzeć do środka. Udaj się przez poczekalnię do kolejnego pomieszczenia. Zobaczysz, jak McCormack rozmawia z kimś o broni. Kiedy McCormack i jego rozmówca odejdą, wbiegnij do magazynu. Przebiegnij pomiędzy skrzyniami po prawej i podejdź do ostatniej skrzyni tak, abyś mógł spojrzeć, czy możesz iść dalej. Po chwili pojawi się strażnik, ale nie przejmuj się nim, bo zaraz gdzieś zniknie. Wróć przez przejście pomiędzy skrzyniami i idź wzdłuż ceglanej ściany naprzeciwko w prawą stronę. Przejdź za ścianę i biegnij przed siebie, a następnie w prawo na tyły magazynu. Wejdź na górę po schodach i szpieguj McCormacka. Omawia on sprzedaż broni. Kiedy odejdzie, zejdź na dół i biegnij w stronę skrzyń po prawej. Upewnij się, że nikogo nie ma w pobliżu i podbiegnij do następnych skrzyń. Następnie udaj się na górę po schodach. Po scence znajdziesz się na zewnątrz. Weź samochód i jedź do szpitala. Wejście do szpitala oznaczone jest niebieskimi znakami. Wejdź do szpitala i na górę schodami. Skręć w prawo i biegnij przed siebie. Wejdź po schodach na drugie piętro, a następnie do pokoju, przed którym stoi policjant.

Misja 20 – Do The World A Favour

Wyjdź z pokoju i zabij gościa stojącego przed Tobą. Idź dalej i po prawej stronie spotkasz kolejnych przeciwników. Po chwili pojawią się policjantki. Idź do końca korytarza, zabijając wszystkich po drodze. Uważaj na gościa z shotgunem przy schodach. Zejdź na dół i idź w prawo. Zabij gangsterów. Jeśli któryś zostanie ranny i zacznie uciekać, możesz za nim iść. Zaprowadzi Cię do głównego korytarza na pierwszym piętrze. Zabij rannego i kilku biegnących z naprzeciwka. Przejdź do końca korytarza i zabijaj wszystkich po drodze. Kiedy dojdziesz do końca, odpocznij i wróć tą samą drogą, zabijając tych, których przeoczyłeś. Teraz musisz udać się do oddziału po prawej stronie. Kiedy przejdziesz przez drzwi, idź przed siebie i zabij kilku gangsterów. Przejdź przez kolejne drzwi, z których wyszło kilku przeciwników. Weź AK-47 i idź przed siebie, a następnie w lewo i w dół po schodach. Jeśli nie usłyszysz komunikatu, że posterunek jest zabezpieczony, wróć się i odszukaj gangsterów, których zapomniałeś zabić. Kiedy usłyszysz, że miejsce jest zabezpieczone, wyjdź ze szpitala frontowymi drzwiami. Jedź tam, gdzie wskazują kierunkowskazy. Uważaj na gangsterów po drodze. Dobrze, jeśli w samochodzie masz jakiegoś policjanta, który zajmie się strzelaniem. Kiedy dotrzesz na miejsce, zabij wszystkich i podejdź do drzwi. Kiedy wejdziesz do drugiego garażu, misja się zakończy. Jeśli po przyjeździe na miejsce zostaniesz zabity, nie przejmuj się. Po prostu wróć na miejsce i dokończ robotę.

Misja 21 – The Jolson Files

Zanim wyjdziesz z garażu, odszukaj ciemne przejście na tyłach pomieszczenia. Znajdziesz się w kolejnym garażu, skąd będziesz mógł zabrać samochód. Następnie udaj się na miejsce wskazane przez kierunkowskazy. Wewnątrz magazynu znajduje się dwóch gangsterów. Po chwili jeden odejdzie. Schowaj broń, wejdź do środka i aresztuj tego, który został. Wejdź po schodach i przejdź przez drzwi. Przejdź do następnego pomieszczenia. Po drodze będziesz musiał aresztować jednego gościa. W następnym pomieszczeniu podejdź do drzwi. Zobaczysz na dole kilku gangsterów. Szybko zbiegnij na dół i schowaj się za skrzyniami. Poczekaj chwilę, aż przeciwnicy się rozejdą i udaj się do głównego pomieszczenia w magazynie. Schowaj się za skrzyniami po prawej i poczekaj, aż gangsterzy przestaną rozmawiać. Idź za łysym gościem na tyły magazynu i załóż mu kajdanki. Idź przed siebie, aż dojdziesz do schodów, przy których stoi dwóch strażników. Jeden zejdzie na dół, a drugiego po cichu aresztuj. Zejdź na dół. Idź wzdłuż korytarza. Zajrzyj do pomieszczenia po lewej. Poczekaj, aż strażnicy się rozejdą i wejdź do środka.

Złap gościa przy telewizorze, zaciągnij go za róg, tam gdzie przed chwilą byłeś i aresztuj go. Kiedy wrócisz, kolejny strażnik będzie oglądał telewizję, więc aresztuj go tak jak poprzedniego. Następnie idź przejściem po prawej i idź przed siebie.

Misja 22 – Meet Mark Hammond

Zabij strażnika schodzącego po schodach i idź na górę. W tej lokacji przeciwnicy będą się pojawiali losowo z różnych miejsc. Na górze zabij wszystkich i podejdź do luki pomiędzy skrzyniami, gdzie znajdują się drzwi do kolejnej części magazynu. Zabij strażników po drugiej stronie. Idź przed siebie. Zobaczysz schody prowadzące do tylnego wyjścia i drzwi po lewej. Zabij gangsterów na schodach i udaj się do tylnego wyjścia. Jeśli pójdziesz w lewo, czeka Cię bardzo trudna strzelanina, więc radzę udać się schodami. Zabij przeciwników na podwórku i wsiądź do samochodu. Jedź za kierunkowskazami do magazynu. Jeśli będziesz miał ogon, nie przejmuj się. Gangsterzy zrezygnują, kiedy przejedziesz przez Tamizę. Jak będziesz na miejscu, zaparkuj blisko wejścia. Wejdź na górę po schodach i przejdź przez drzwi po lewej. Idź w prawo i na dół po schodach. Kiedy jeden strażnik odejdzie, podejdź do drugiego i aresztuj go. Podejdź do taśmociągu naprzeciwko. Podejdź do skrzyń po lewej stronie, zza których zobaczysz Jake'a. Poczekaj, aż spacerujący strażnik zniknie z pola widzenia i biegnij w stronę skrzyń

przed Tobą. Między nimi znajduje się przejście. Przejdź przez nie i idź w prawo. Pomiędzy kolejnymi skrzyniami jest kolejne przejście, przez które musisz przejść.

Misja 23 – Showdown With Jake

Zabij strażników w pobliżu i wsiądź do samochodu. Jedź za kierunkowskazami. Kiedy zostaniesz zaatakowany przez Yardies, wysiądź i strzelaj do kierowców, a następnie do pasażerów. Weź jedno z aut gangsterów i jedź do magazynu. Wjedź do środka, skręć w prawo, w lewo i zaparkuj przy innych vanach. Wejdź na łódkę. Pierwszego gangstera aresztuj. Podejdź do kontenera naprzeciw, a następnie przejdź z prawej strony łodzi. Zobaczysz kilka grup strażników. Poczekaj, aż dźwig ustawi przy nich kontenery. Kiedy cztery kontenery zostaną ustawione przy strażnikach, szybko wysadź jeden z nich. Nastąpi łańcuchowa eksplozja, która zabije prawie wszystkich. Zabij tych, którym udało się przeżyć i udaj się na tył łodzi. Udaj się w lewą stronę. Spotkasz Jake'a. Biegnij za nim i oddaj kilka strzałów w jego stronę. Odszukaj drzwi po prawej stronie. Wejdź i skręć w prawo. Strzel do Jake'a, a zacznie uciekać. Zabij strażników i weź AK-47 od tego po lewej stronie. Wejdź na górę po schodach. Obróć się o sto osiemdziesiąt stopni i zabij dwóch gangsterów, a następnie zajmij się tym po prawej. W miejscu, gdzie znajdują się krzesła możesz odpocząć. Zastrzel gościa z shotgunem. Idź przed siebie, aż dojdziesz do kuchni. W kuchni zabij strażnika z AK-47. Wróć się i przejdź przez drzwi prowadzące na zewnątrz. Zabij strażnika i idź na górę. Za rogiem spotkasz Jake'a. Misja się zakończy, kiedy Jake zginie.

Misja 24 – Land Of Hope And Glory

Masz tylko trzy minuty na opuszczenie statku. Przeciwnicy w tej misji w dużej mierze pojawiają się losowo, więc możesz natrafić na inny wariant niż opisany. Idź przed siebie i na dół po schodach. Nagle beczki za Tobą wybuchną, zabijając gości, którzy przed chwilą przebiegli obok. Zabij strażnika naprzeciw, weź AK-47 i idź na górę. Na górze przekoziołkuj się na drugi koniec pomieszczenia i zejdź na dół. Na dole musisz odszukać przejście. Przejdź przez nie i zabij gangstera z shotgunem. Idź przed siebie i skręć w prawo. Po prawej stronie, za skrzynią stoi przeciwnik z shotgunem. Następnie idź w prawo, w lewo, w prawo i przed siebie do drzwi, przy których stoją beczki. Strzel w nie i przejdź przez drzwi. Następnie skręć w lewo i idź za gangsterami. Pozwól im się pozabijać. Idź w stronę tyłu statku i przejdź przez drugie przejście po lewej. Po prawej stronie będą drzwi. Pozwól gangsterom się pozabijać, a następnie wykończ tych, którzy zostali. Idź do schodów, po lewej stronie znajduje się wyjście. Zabij ostatniego strażnika i wyjdź ze statku. Gratulacje! Kolejny Gangsta Shit już jest za Tobą!

Gangsta's Paradise

Witajcie po raz drugi w nowym, odświeżonym Gangsta's Paradise, sezon Vice City. W poprzednim miesiącu zapomnieliśmy o ważnym komunikacie. Skoczcie na naszą stronę www.neoplus.com.pl i wejdźcie do działu pliki. Znajdziecie tam trzy niesamowite filmy, w których Noops obala wszelkie prawa fizyki. Nie pozostaje mi nic innego, jak zaprosić Was do lektury.

OG' Squad

Kilka spraw

Pierwsza ważna sprawa to kwestia maili. Pamiętajcie, aby w sprawach kącików mailować do ich twórców, a nie do red. nacz. czy jego szanownego zastępcy. Na wszelkie pytania dotyczące sekretów w Vice City odpowie Wam red. Qoorka. Męczcie go, oto adres **qoora1@wp.pl**. Jeśli zaś chodzi o sam kącik, prośby, groźby, wnioski i datki (ain't doing this shit for nothing), to walcie na originalgangsta@wp.pl. Nikt inny nie odpowie na Wasze pytania, tak jak my to zrobimy!

Dwa. W tym numerze startuje nasz nowy faworyt – The Getaway. Nami ta gra zawładnęła na dobre, więc spodziewajcie się, że trochę ją powałkujemy.

THE GETAWAY

Rozwalanie The Getaway rozpoczniemy od podania najogólniejszych informacji. Z każdym kolejnym wydaniem kącika spodziewajcie się coraz bardziej konkretnych materiałów.

Gangi

Londynem rządzą cztery gangi: Triady, Collins, Bethnal Green Mob i Yardies.

Triady

Terytorium: Hyde Park, China Town
Samochody: Nissan Skyline GT-R, Honda Civic
Przywódca: Shan Chu Lee
Kraj, z którego pochodzą: Chiny
Ulubiona broń: maczety, noże do mięsa
Ta organizacja zajmuje się przemytem imigrantów, narkotykami i „ochroną". Lubią też jeździć za naszym bohaterem i siać mu serie z otwartego okna pędzącego samochodu.

Collins

Terytorium: Soho, Oxford Street
Samochody: Sporty Lexus SC430
Przywódca: Nick Collins
Ulubiona broń: shotgun, pistolety
Są jedną z największych organizacji przestępczych w stolicy Wielkiej Brytanii. Posiadają kilka barów i klubów (np. The Republic i A Touch of Class). Duża część z nich chodzi z ogolonymi głowami.

Bethnal Green Mob

Terytorium: południe Thames
Samochody: Drive Lexus IS430, Rover 75
Przywódca: Charlie Jolson
Ulubiona broń: AK-47, shotgun, pistolety
Ten gang trzymał w swych łapach Londyn przez prawie dwadzieścia lat. Teraz, kiedy konkurencja przejęła dużą część zysków z nielegalnych działalności, Charlie postanawia wdrożyć w życie plan, który pozwoli mu odzyskać panowanie w mieście.

Yardies

Terytorium: Shoreditch, Broadgate
Samochody: Drive Rover SD1, Brabus SL
Przywódca: Jamahl
Kraj, z którego pochodzą: Jamajka
Ulubiona broń: AK-47, pistolety
Zajmują się głównie narkotykami. Mają swoją metę na Holywell, oraz kontrolują Riverside Depot, przez który przepływają prochy. Nieprzyjemne typy.

Policja

Spotkamy kilka różnych jednostek porządkowych.

Piesi oficerowie

Mogą to być zarówno mężczyźni, jak i kobiety. Rozpoznacie ich po niebieskich mundurach i w przypadku facetów - wysokich czapkach. Przechadzają się po ulicach, a kiedy zobaczą coś ciekawego, podbiegają i starają się ogłuszyć Marka przy pomocy pałki, którą noszą zawsze przy sobie. Ale oprócz tego raczej nie stanowią większego zagrożenia.
Jest na nich kilka prostych sposobów. Oto i one: przejechanie, rozstrzelanie, zdzielenie kolbą po gębie.

Patrole

W samochodach, które krążą po ulicach Londynu, siedzi zazwyczaj po dwóch policjantów. Pościg za naszym autem może się rozpocząć z kilku różnych przyczyn. Podczas większości misji automatycznie lądujemy na celowniku glin. Zaczną nas gonić, jeżeli na ich oczach:
- przejedziemy kogoś
- zaczniemy strzelać
- spowodujemy wypadek
- weźmiemy zakładnika

W późniejszych misjach na jednej prostej można spotkać nawet do trzech aut policyjnych. Kiedy kierowca jedzie prosto na nas, wystarczy przyhamować i zobaczyć, w którą stronę skręci, aby wystawić nam bok samochodu i odbić w drugą. Jeśli chcą nas wyprzedzić, tylko delikatnie staramy się zepchnąć ich z drogi. Bardzo często dają się skierować na latarnię lub inny samochód. Dzięki temu czasami uda nam się ich zgubić na dobre. Usłyszymy wtedy odpowiedni komunikat i dźwięk wyłączanej syreny. Może się tak zdarzyć, że podczas ucieczki będziemy zmuszeni zrobić małą przesiadkę do innej fury. Wtedy stróże prawa wysiądą i będą strzelać w naszą stronę. Zapewne w większości wypadków sobie poradzicie, ale radzę uważać na misje, podczas których będziecie jechać z drugą osobą. Yasmin woli strzelać do mundurowych niż transportować się do drugiego pojazdu, tak więc trzeba na nią szczególnie uważać.

Armed Units

Są to silniej uzbrojeni funkcjonariusze, którzy są wzywani, kiedy rozróba zaczyna się albo za bardzo przedłużać, albo pada za dużo trupów. Lepiej ich unikać, choć nie są trudni do eliminacji (najlepiej karabinem z większej odległości).

SO19

To taki londyński SWAT. Ci goście noszą MP5 (będziecie mogli je podnieść i walić nawet z dwóch na raz!), kamizelki kuloodporne i maski przeciwgazowe. Najpierw rzucają pojemniki z gazem, a dopiero potem wkraczają do akcji. Są mocni, ale na szczęście będziecie musieli z nimi walczyć niewielką ilość razy. Za to często będą się pojawiać u boku Franka Cartera.

Kody

Szczególnie te ostatnie misje mogą być frustrujące. Nawet bardziej doświadczeni gracze wysiądą, kiedy Mark zostanie otoczony przez kilku gości z shotgunami. Zatem kody mogą się czasami przydać

(Master code - musi być wpisany)
0E3C7DF2 1853E59E
EEADE8A2 BCDAA9B2
Odblokowuje dodatki
FEA5A856 BCA99B85
Nieskończona amunicja
DE841372 BCA99B83
DE841CDE BCA99B83
Kuloodporność
DE842106 BF899B8B
DE842102 BCA99B83
Obłupia przeciwników
DE891CAA BCA99B83
Przeciwnicy nie strzelają
DE876776 BF899B8B
DE876772 BCA99B83
Można przejeżdżać przez inne pojazdy
DE902FC6 BCA99B83
Policjanci zmieniają się w cywilów
CE8EAFFE BCA99B84
CE8EAF9A BCA99B84

Kody do kolejnych misji:

2. Burning Bridge
FEA5A852 BCA99B85
3. Art Appreciation
FEA5A852 BCA99B86
4. Aiding and Abetting
FEA5A852 BCA99B87
5. Taxi for Mr Chai
FEA5A852 BCA99B88
6. Out of the Frying Pan
FEA5A852 BCA99B89
7. Filthy Business
FEA5A852 BCA99B8A
8. A touch of Class
FEA5A852 BCA99B8B
9. The Cowgirl and the Cash
FEA5A852 BCA99B8C
10. A Cat in a Bag
FEA5A852 BCA99B8D
11. The Prodigal son
FEA5A852 BCA99B8E
12. Abroad the Sol Vita
FEA5A852 BCA99B8F
13. The Bargain Basement
FEA5A852 BCA99B90
14. Show Some Remorse
FEA5A852 BCA99B91
15. Disturbance in Soho
FEA5A852 BCA99B92
16. Painting the Town Red
FEA5A852 BCA99B93
17. Escort Duty
FEA5A852 BCA99B94
18. The Vigilante
FEA5A852 BCA99B95
19. Stalking McCormack
FEA5A852 BCA99B96
20. Do the World a Favor
FEA5A852 BCA99B97
21. The Jolson Files
FEA5A852 BCA99B98
22. Meet Mark Hammond
FEA5A852 BCA99B99
23. Showdown with Jake
FEA5A852 BCA99B9A
24. Land of Hope and Glory
FEA5A852 BCA99B9B

Questy

W The Getaway niestety nie posiadamy takiej swobody, ani ilości dodatkowych misji, jak w GTA 3 czy GTA: VC. Po skończeniu gry jedyne, co dostajemy, to tryb „Free Roam", w którym możemy sobie swobodnie pojeździć po mieście Lotusem 7.
Gracze znaleźli na to sposób – sami zaczęli sobie wymyślać nowe zadania. Oto pierwsze z nich.
1. Używać podczas misji tylko pistoletów. Jeśli skończą się pociski, to przejść na ataki gołymi dłońmi.
2. Przejść całą misję bez leczenia bohatera.
3. Przejechać całą misję w jednym samochodzie.
4. Przejechać całą misję w autobusach.
5. Korzystać tylko z manualnego celowania.

Jeśli macie jakieś własne pomysły, to podsyłajcie je na originalgangsta@wp.pl. Najciekawsze wydrukujemy.

GTA: VC

Kontynuacja misji z poprzedniego numeru.
Świadkowie obrony:
Love Fist & Paul Kent

1. LOVE JUICE

Poziom trudności: średnia
To ja, Paul Kent, ustawiłem Tommy'ego w tym mieście! To właśnie ja zapoznałem go z największymi artystami VC – zespołem Love Fist! I to właśnie mi winien on dziękować za to, kim teraz jest i co osiągnął! No, ale chyba miałem mówić o tym, jaki to klawy gość z tego Vercettiego, a nie opowiadać o moich zasługach dla jego kariery. Na Tommy'ego zawsze mogliśmy liczyć. Gdy na krótko przed koncertem chłopakom zabrakło prochów, Vercetti od razu zaofiarował się skombinować towar. Kiedy pojechał na spotkanie z dealerem, okazało się, że koleś nie należy do najuczciwszych w mieście. Wyrwał forsę z rąk Tommy'ego i dał nogę na swoim ścigaczu. Biedak nie wiedział, z kim miał do czynienia. Vercetti bez problemu dogonił oszusta, po czym wytłumaczył mu za pomocą Uzi, iż takie postępowanie w interesach jest niezgodne z prawem. Kiedy dealer wysłuchał już wszystkich argumentów w postaci kilku serii ołowianych kulek, Tommy podszedł do „skruszonego" handlowca i podniósł zbryzganą krwią walizkę z prochami. W międzyczasie chłopakom zachciało się towarzystwa dam, więc zadzwoniłem na komórę Tommy'ego i poprosiłem o pomoc w tej sprawie. Vercetti pojechał po swą dobrą znajomą – Mercedes, która była podobno najlepsza w tym fachu. Na dowiezienie Mercedes do studia nagrań miał 120 sekund. Tommy spisał się wyśmienicie,

toteż chłopcy wynagrodzili jego trud i poświęcenie sumą 2000 dolców.

2. PSYCHO KILLER

Poziom trudności: średnia
Tommy to prawdziwy człowiek Renesansu. Nie dość, że załatwia wszystko, czego potrzeba zespołowi, to jeszcze doskonale sprawdza się w roli ochroniarza. Przed koncertem jakiś świr nie potrafiący docenić talentu Love Fist i oskarżający tych wrażliwych muzyków o zrujnowanie mu życia, wywołał strzelaninę przed salą koncertową. Chcąc zadbać o bezpieczeństwo chłopaków, wysłałem Vercettiego, aby rozprawił się z szaleńcem. Jako że zamachowiec uciekał po z góry wyznaczonej trasie, Tommy bez problemu go dogonił i zamienił jego wóz w kupę dymiącego złomu. Za rozbijanie się po mieście zarobił 4000 zielonych.

3. PUBLICITY TOUR

(zadanie dostępne po wykonaniu wszystkich misji od BAKERA)
Ach, nie powiedziałem chyba jeszcze jak szlachetnym człowiekiem jest mój amerykański brat – Tommy! Aż trudno w to uwierzyć, ale ten twardziel o gołębim sercu ryzykował własnym życiem, aby ocalić członków Love Fist! Tak, panie sędzio, tak właśnie było. Kiedy Vercetti odwoził chłopaków na koncert, okazało się, że wózek jest nafaszerowany ładunkami wybuchowymi! Jeśli samochód zatrzymałby się lub zwolnił, gwiazdy muzycznej sceny VC pożegnałyby się raz na zawsze z tym ziemskim padołem. Hmm, to przypomina mi jakiś kiepski film, który kiedyś oglądałem. Tak czy inaczej, Tommy woził chłopaków po mieście, przez jakiś czas utrzymując stałą prędkość, aż w końcu muzycy wspólnymi siłami zdołali rozbroić bombę. Potem Vercetti podrzucił chłopaków na koncert i za całą fatygę zainkasował 8000 USD. Jestem pewien, że moje zeznania doprowadzą do uniewinnia Tommy'ego, który przecież za wszelką cenę starał się pomagać swym kumplom! A to, że przy okazji musiał cos wysadzić lub kogoś sprzątnąć... No cóż, przyjaźń wymaga poświęceń.

Świadek obrony: BIG MITCH BAKER

1. ALLOY WHEELS OF STEEL

Vercetti chciał, abym wraz z moimi ludźmi zajął się ochroną jakichś szalonych Szkotów z zespołu Love Fist. Aby zasłużyć na naszą przyjaźń, Tommy powinien najpierw udowodnić, że jest twardzielem. Na dobry początek musiał tylko wygrać wyścig motocyklowy z moimi ludźmi. I udało mu się. Naprawdę zdołał przejechać jako pierwszy przez kilkanaście checkpointów i za wygraną skasował 1000 dolarów.

2. MESSING WITH THE MAN

Następne zadanie, jakie wyznaczyłem Tommy'emu, polegało na wywołaniu totalnej zadymy w mieście. My zadajemy się tylko z najtwardszymi gangsterami. I znowu Tommy stanął na wysokości zadania. W ciągu niecałych 120 sekund Vercetti wywołał prawdziwą panikę na ulicach. Strzelając do bezbronnych przechodniów i niszcząc przejeżdżające samochody, bez problemu zyskał nasze uznanie i szacunek. Dowodem naszych polepszających się stosunków był przelew 2000 zielonych na jego konto.

3. HOG TIED

Ostatni sprawdzian jaki przygotowałem dla Tommy'ego, miał zadecydować o wszystkim. Powierzyłem Vercettiemu odzyskanie skradzionego motoru, który znaczył dla mnie więcej niż własna matka. Tommy udał się we wskazane przeze mnie miejsce i popisowym skokiem na sportowym ścigaczu przedostał się do meliny złodziei. Tam dokonał prawdziwej masakry gangsterów, a następnie zgarnął mój motocykl i wrócił do baru.
W ten sposób zdobył moją dozgonną wdzięczność i moich ludzi do ochrony zespołu Love Fist. Tommy to porządny i twardy gość. Nie mam nic więcej do dodania.

Świadek obrony: Phil Cassidy (zadania dostępne po wykonaniu misji THE JOB)

1. GUN RUNNER

Poziom trudności: średnia
Pracuję tylko z zawodowcami i dlatego postanowiłem nawiązać współpracę z Tommy'm. Jestem zdania, że Vercetti to prawdziwy pros, który nie zasługuje na więzienie. Przynajmniej jeszcze nie teraz. Póki co, wiedziałem, iż mogę powierzyć część moich interesów jego pieczy. Dlatego poleciłem Tommy'emu zdobyć towar, którym handlowali Meksykańcy. Tommy wziął mój wóz i pojechał w wyznaczone miejsce. Tam byli już gangsterzy oraz parę furgonetek wyładowanych sprzętem wojskowym. Vercetti zaczął demolować furgonetki, taranując je swoim pojazdem. W międzyczasie robił słuszny użytek ze swojego Uzi, opędzając się od rozwścieczonych Meksykańców. Gdy z samochodów wypadł zamówiony przeze mnie towar, Tommy szybko zgarnął go z ziemi i ruszył do mojej meliny. Z takimi ludźmi lubię pracować! Towar dotarł do mnie w idealnym stanie, pomimo pościgu jaki ruszył za moim wysłannikiem. 16000 USD stanowiło zapłatę za perfekcyjne wykonanie misji.

2. BOOMSHINE SAIGON

Poziom trudności: średnia
Ech, nie lubię wspominać tej historii, ale dla dobra Vercettiego podzielę się nią z policją. No więc, podczas rozbrajania bomby zagrażającej całemu VC coś poszło nie tak i w rezultacie straciłem rękę. Słucham? Że niby Tommy mówił coś innego? No dobrze, tylko niech to zostanie między nami! Tak, byłem pijany w trupa i w takim stanie próbowałem odpalić fajerwerki.
Kiedy sprawdzałem ładunek, nastąpił wybuch i na zawsze pożegnałem się z moim ramieniem. Tommy, mimo że również nie był w stanie trzeźwo myśleć, wskoczył do samochodu i zabrał mnie do szpitala. Kiedy dotarliśmy na miejsce, wszędzie było pełno glin, więc poleciłem Vercettiemu zabrać mnie do kumpla mieszkającego w pobliżu! Ten chłopak ocalił moje życie, a ja byłem w stanie zapłacić mu tylko 5000 USD. Mam więc nadzieję, że ta historia uzmysłowi ławie przysięgłych, jak dobrym i wspaniałym człowiekiem jest Tommy. Gdyby w VC mieszkało więcej takich przykładnych obywateli, nasze miasto z pewnością byłoby bezpieczniejsze!

MISJE TELEFONICZNE

Materiał dowodowy nr 168 – Top Secret Taśma do odsłuchu tylko dla prokuratury. Anonimowe zlecenia obciążające oskarżonego – Tommy'ego Vercetti.

1. ROAD KILL

Poziom trudności: łatwa
Nieważne, kim jestem i jak się nazywam. Ważnym jest, że mam dla ciebie parę zleceń za konkretną kasę. Podobno jesteś dobry. Hmm. Przekonajmy się. Zabij dostawcę pizzy – Carla Pearsona. Pamiętaj, musisz sprzątnąć śmiecia, zanim ten zrealizuje 50 zamówień. Za dobrze wykonane zadanie dostaniesz 500 USD. Nie zawiedź mnie.

2. WASTE THE WIFE

Poziom trudności: łatwa
Świetnie się spisałeś ostatnim razem. Teraz mam jednak dla ciebie nowe zadanie. Moja wredna żona zaczyna działać mi na nerwy, że nie wspomnę o spustoszeniu, jakie sieje na moim koncie. Mam tego dość. Jedź do sklepu jubilerskiego, gdzie ta zdzira robi teraz zakupy za moje ciężko zarobione pieniądze. Załatw ją w jej wózku! I niech to wygląda na wypadek. Gdy dowiem się, że jej samochód wyleciał w powietrze razem z nią, na twoje konto wpłynie 2000 dolców.

3. AUTOCIDE

Poziom trudności: trudna
Halo!...Co? Rozmowa kontrolowana? A niech was wszyscy diabli! Tommy! Masz kolejne zlecenie! Pewnym osobom nie podoba się plan kilku gangsterów chcących obrobić bank. Klienci, o których mówię, udają przykładnych obywateli, więc możesz ich sprzątnąć, kiedy są w pracy w mieście. Pierwszy kandydat do odstrzału rozwiesza plakaty na billboardach. Żeby go załatwić, przyda ci się snajperka. Następna ofiara pracuje dla firmy ochroniarskiej. Gdy będziesz już w pobliżu jego samochodu, stań po drugiej stronie ulicy. Użyj snajperki, aby zastrzelić go w samochodzie. Kiedy znajdziesz kolejnych dwóch gangsterów – Marcusa Hammonda i Franco Cartera – będą spokojnie siedzieć w swoim wózku. Dwa szybkie strzały z odpowiedniej odległości i możesz ruszać dalej. Kiedy dojedziesz na nabrzeże, załatw złodzieja, który relaksuje się na swej łodzi. Teraz został już tylko Charlie Dilson na swoim ścigaczu. Dogoń go i przejedź albo zastrzel. Zrób wszystko co musisz, aby żaden z nich nie przeżył. Roboty jest dużo, ale 4000 to chyba wystarczająca zachęta do pracy.

4. CHECK OUT IN THE CHECK IN

Poziom trudności: średnia
Co znowu? Jak to nie ma takiego numeru??!! Cholera! Tommy! Szykuje się kolejna robota!
Jedź na lotnisko i wejdź do hali lotów. Pamiętaj, że przed bramką będziesz zmuszony zostawić cały swój arsenał! Na szczęście moi ludzie przemycili dla ciebie strzelbę snajperską i ukryli ją za donicą z kwiatem. Twoim celem będzie klient, któremu pewna dama przekaże bardzo ważną dla mnie teczkę. Załatw gościa oraz jego goryla, a następnie zgarnij walizkę. Przywieź towar do AmmuNation tak szybko jak to tylko możliwe. Ostrzegam cię Tommy, że będziesz miał na głowie nie tylko policję (dwie gwiazdki), ale też innych panów zainteresowanych cenną walizeczką. Dlatego sugeruję, żebyś wcześniej przygotował sobie helikopter do ucieczki! Wówczas nikt nie przeszkodzi ci w dostarczeniu teczki na miejsce. Postaraj się, gdyż nagroda to 8000 USD.

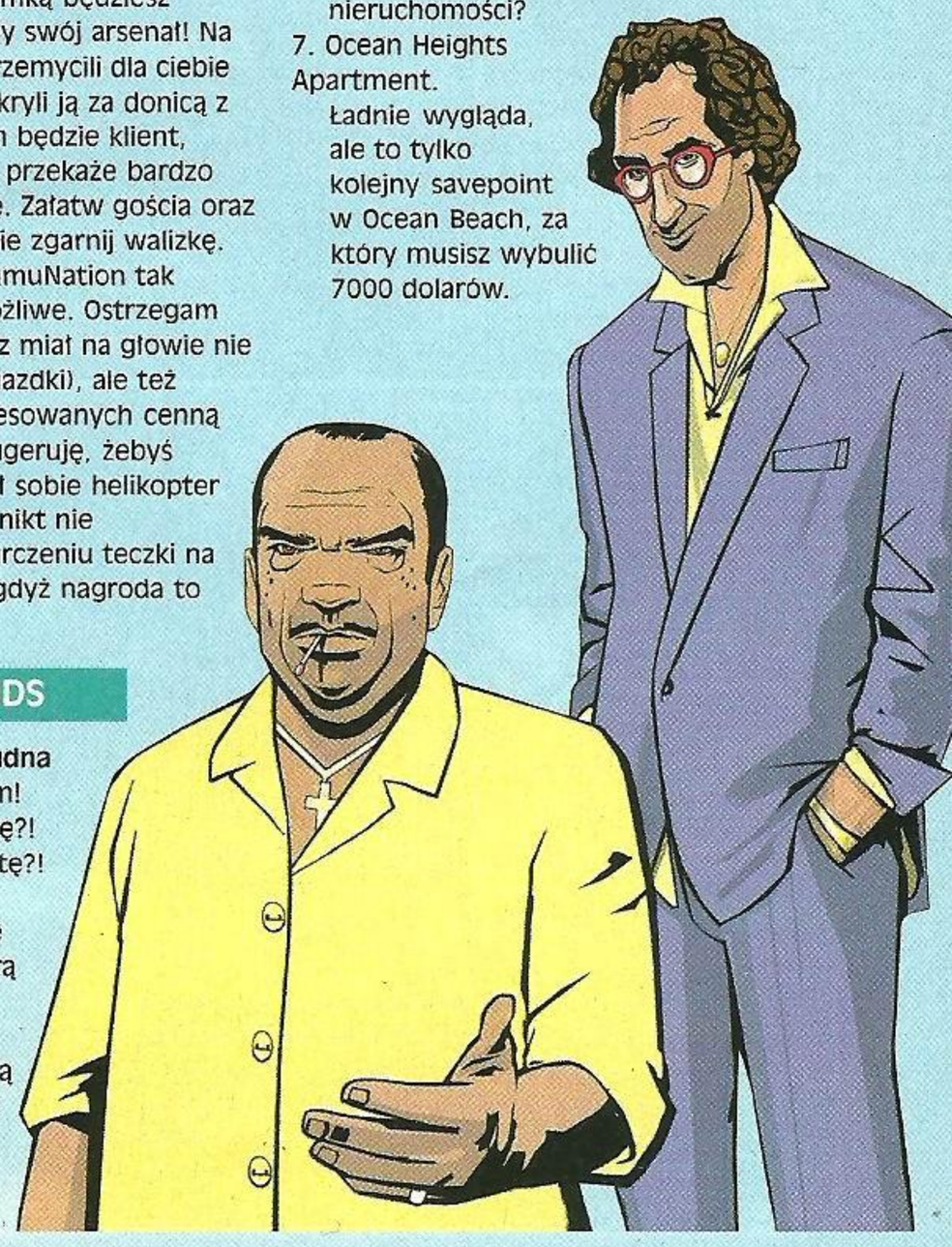
5. LOOSE ENDS

Poziom trudności: trudna
No nie, nie wytrzymam! Proszę wrzucić monetę?! Jaką, do diabła, monetę?! Vercetti! Jest kasa do zarobienia! Potrzebuję pewnej przesyłki, którą ty dla mnie zdobędziesz! Udaj się do budynku za fabryką lodów. Kiedy dotrzesz na miejsce, bądź przygotowany na ostrą wymianę ognia! Chcę, żebyś zabił wszystkich gangsterów, których tam spotkasz! Niektórzy z nich pewnie ukryją się na wyższych kondygnacjach budynku, więc trochę sobie pobiegasz! Jeśli uda ci się wykończyć cały komitet powitalny, łap walizkę i czym prędzej dostarcz ją na lotnisko Escobara! Żeby uniknąć jakichkolwiek komplikacji, w czasie ucieczki powinieneś skorzystać z helikoptera! Wiem, że nie będzie łatwo, ale pomyśl tylko o tych 16000 zielonych, które na ciebie czekają!

SAFEHOUSES

Co to ma znaczyć? Zacząłeś grę i zamiast konkretnej dziupli z garażem do przechowywania samochodów dostajesz tylko marny pokój w hotelu? Spokojnie, w GTA: VC istnieje możliwość kupowania budynków, gdzie można zapamiętać grę, a także ukryć jakiś rzadko spotykany bolid. Tak jak obiecałem w poprzednim numerze, podaję spis wszystkich Safehouses dostępnych w grze.

1. 1102 Washington Street.
   Za 3000 dolców nabywasz jedynie punkt do zapisania stanu gry w dzielnicy Washington Beach. Żadnego garażu w pobliżu nie ma. Zbieraj kasę na następny zakup!
2. Skumhole Shack.
   Cena wynosząca 1000 USD mówi sama za siebie – jedynie savepoint w Downtown.
3. 3321 Vice Point.
   To lokum pod względem przydatności jest bardzo podobne do Washington Street. Za 2500 USD dostajesz tylko savepoint w dzielnicy Vice Point.
4. El Swanco Casa.
   Tym razem musisz wybulić aż 8000 zielonych, ale w zamian otrzymujesz savepoint i pierwszy garaż. Budynek ten znajdziesz w dzielnicy Vice Point.
5. Links View Apartment.
   "Melina" znajduje się w dzielnicy Leaf Links, a kosztuje 6000 dolców. Tutaj mieści się kolejny garaż oraz punkt do zapisu gry.
6. Hymen Condo.
   14000 USD to niewiele w porównaniu z tym, co oferuje tak luksusowy budynek. Kilka garaży oraz helikopter na dachu stanowią chyba wystarczającą zachętę do zakupu tej nieruchomości?
7. Ocean Heights Apartment.
   Ładnie wygląda, ale to tylko kolejny savepoint w Ocean Beach, za który musisz wybulić 7000 dolarów.



FIGHT CLUB

Witam w nowym, wypakowanym po brzegi informacjami Fight Clubie. Mamy dla Was naprawdę dużo stuffu, więc nie będę przedłużał. Zapraszam!

OG & Qoora

Teenage Mutant Ninja Turtles

I to nie od byle kogo, bo od samego Konami, które wykupiło licencje na gry z tymi charyzmatycznymi bohaterami. Gra ukaże się na PS2, GCN i GBA i będzie opowiadać o przygodach Leanardo, Michelangelo, Donatello i Raphaela, którzy ciągle walczą ze Shredderem. Choć szczegóły dotyczące rozgrywki nie zostały jeszcze ujawnione przez developera, to domyślamy się, że będzie to chodzona bijatyka w pełni trójwymiarowym środowisku.

Virtua On Marz

Na PS2 niedługo wyląduje pierwsza bijatyka od Segi, z robotami w rolach głównych. Virtua On Marz jest również pierwszą grą z tej serii, która powstaje tylko i wyłącznie na domowy sprzęt, a nie jest konwersją z automatu.
Głównym trybem będzie coś na kształt Story, gdzie pomiędzy walkami będziemy oglądać animacje wprowadzające w fabułę. Same walki w tym trybie będą miały różne wytyczne i ograniczenie czasowe. Dla przykładu - w jednej z misji razem z drugim robotem sterowanym przez konsolę trzeba będzie pokonać dużą liczbę oponentów. Co jeszcze szykuje dla nas Hitmaker w Virtual On Marz? Możemy tylko gdybać, ponieważ nie podano więcej szczegółów. Być może znajdzie się tryb multi na podzielonym ekranie lub nawet w sieci.
Natomiast kwestia sterowania wydaje się być już rozwiązana. Automaty Virtual On posiadały dwa duże joye i kilka przycisków. W Dual Shocku mamy dwie gałki i aż cztery spusty – to powinno w zupełności wystarczyć. Ciekawe, czy dzięki wydaniu Virtual On na PS2 gracze w końcu dostrzegą ten tytuł, bo wcześniejsze części przeszły raczej bez

echa.

Grappler Baki

To jest bardziej ciekawostka, niż news, ponieważ ta gra raczej nigdy nie ukaże się u nas. A to dlatego, że jest to trójwymiarowa bijatyka klasy B (a być może nawet klasy C), jakich tony wychodzą w Japonii. Patrząc na takie produkty człowiek nagle uświadamia sobie, jak dobre muszą być gry, aby japoński wydawca zechciał je wypuścić na innych rynkach. I nagle okazuje się, że tak naprawdę nie mamy lepiej niż mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni. Oni również są zasypywani crapami.
Ale skoro już jesteśmy przy tym tytule, wspomnę o tym, że jest to adaptacja znanej tylko w Japonii mangi o młodym fighterze. Resztę chyba już przemilczę, ponieważ jest to z całą pewnością pierwszy i ostatni raz, kiedy o słyszycie nazwę Grappler Baki.

Celebrity Deathmatch

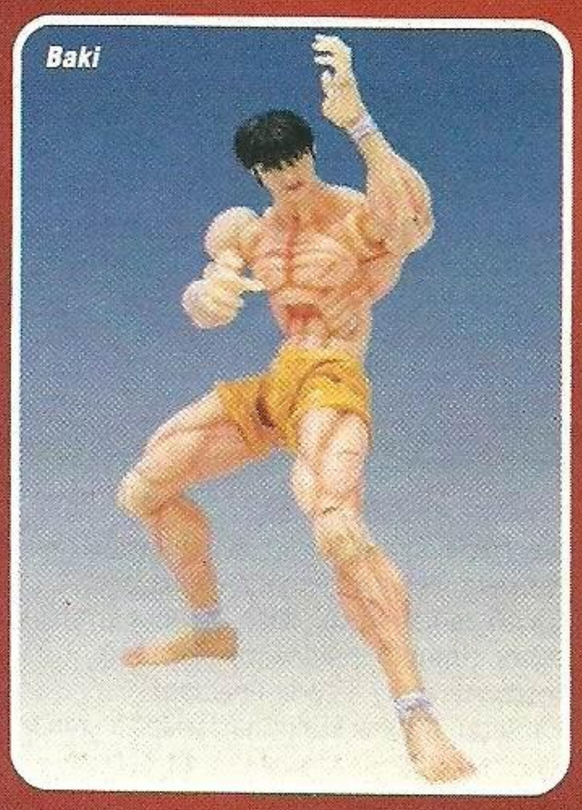
Hehehe, na Xboxa ma wyjść gra pod tym tytułem. Tym, którzy nie wiedzą, czym jest CD, należy się krótkie wyjaśnienie. Otóż jest to taki mini serial puszczany na MTV, w którym występują znani aktorzy, piosenkarze i tym podobne persony w postaci plastusiowej. A co najlepsze wystawia się je na ring i pozwala walczyć.

Przykład pierwszy z brzegu - Britney vs. Aguilera. Zgadnijcie, kto wygrał?
Na razie nie wiemy, jak będzie wyglądać wersja konsolowa, ale już potwierdzone zostały osobistości, które się w niej pojawią. Oto część z nich: chłopcy z N'sync, Carmen Electra, Tommy Lee, Marilyn Manson, Busta Rhymes, Dennis Rodman, Anna Nicole Smith, Mr. T. Sami przyznacie, że zapowiada się smakowity kąsek.

Stake

Zapowiedź tej pozycji przywróciła wspomnienia z dawno męczonego Power Stone 2. I nie bez przyczyny, ponieważ Metro3D szykuje bardzo podobny tytuł na Xboxa. Z tą różnicą, że tu swojego bohatera będziemy obserwować zza jego pleców, a przy multiplayerowej jatce ekran będzie podzielony. Nie będziemy tylko bić, kopać i gryźć oponentów.
Do naszej dyspozycji będziemy mieli bronie bardzo konwencjonalne: kamienie, karabiny, granaty. I te mniej konwencjonalne: gorący olej, kawały lodu i pierdy (upsss...). Trzy tryby gry, czyli Death Match, Team Death Match i Castle Mode powinny zapewnić nam dużo rozrywki. Ten ostatni tryb będzie polegał na ściganiu się do zamku oponenta i jak najszybszym podpaleniu go. Każda z postaci będzie posiadała około czterech tysięcy polygonów, więc zapowiada się ładna grafika. Czekamy z niecierpliwością.

Stake



Baki

Turniej Face Breaker 1

Wszystko wskazuje na to, że już wkrótce Warszawa stanie się Mekką wszystkich fanów Tekkena w naszym kraju. A to za sprawą klubu internetowego CyberLand, który do tej pory znany był chyba tylko pececiarzom rozgrywającym tam ogólnopolskie zawody w sieciowe FPP. Teraz także miłośnicy flagowej serii Namco będą mieli szansę zaistnieć na polskiej scenie Tekkena, ponieważ szefostwo CyberLandu zdecydowało się na regularne organizowanie turniejów o tytuł Mistrza Żelaznej Pięści. Pierwszy turniej z cyklu Face Breaker odbył się 20.12.2002 r. o godzinie dwunastej. Zawodników gotowych walczyć o pierwsze miejsce było około dwudziestu. Tak mała liczba uczestników spowodowana była z pewnością brakiem jakichkolwiek nagród w turnieju (zawody były darmowe). Organizatorzy zapewniają jednak, że jeśli tylko uda się pozyskać odpowiednich sponsorów, to zwycięzcy następnych odsłon Face Breakera nie opuszczą CyberLandu z pustymi rękoma.
Jeśli chodzi o same rozgrywki, to sympatie zawodników kierowały się w kierunku różnych postaci, ale większość graczy wybierała do zmagań któregoś z członków rodziny Mishima. Ku zaskoczeniu graczy, zwycięzca turnieju – niejaki Patryk Tuczapski - nie wymiatał jednak Kazuyą czy Heihachim, ale filigranową Xiayou.
Poziom turnieju nie był jakiś szczególnie wyśrubowany, lecz oddać należy sprawiedliwość dwóm panom sterującym Yoshimitsu (!) oraz Hwoarangiem, którzy zaprezentowali prawdziwą klasę i wywarli na audytorium największe wrażenie. Wszystkich zainteresowanych kolejnymi turniejami T4 zapraszam do odwiedzania strony internetowej klubu CyberLand – www.cgl.pl. Kolejna edycja rozgrywek prawdopodobnie już w lutym, więc nie traćcie czasu i zabierajcie się do wytężonego treningu.

Wierzymy, że jeśli tylko organizatorzy zapewnią odpowiednie nagrody dla najlepszych i nieco bardziej komfortowe warunki dla uczestników (było tylko jedno stanowisko do gry), to kolejny Face Breaker okaże się prawdziwym świętem dla miłośników Tekkena. Będziemy trzymać rękę na pulsie i gdy tylko pojawią się jakieś nowe informacje na temat turnieju, na pewno je Wam przekażemy.

QOORA

SHUN DI

„Stary, ale jary" – to powiedzenie pasuje jak ulał do najbardziej wykręconej i oryginalnej postaci w VF4, czyli Shuna. Ten leciwy mistrz „pijanego kung – fu" zarządza na całej linii i może stanowić doskonałą alternatywę dla graczy pragnących doświadczyć czegoś innego, niż ciągłe uppercuty i unblockable. Zapewne Jackie Chan udowodnił Wam w niejednym filmie, że styl pijanego mistrza to nie tylko mega – efekciarskie zagrania, wywołujące niekontrolowany wytrzeszcz oczu, ale także niezwykle skuteczna technika, pozwalająca całkowicie zdezorientować wroga, a następnie sprawić mu niezłe lanie. I tak właśnie prezentuje się Shun w VF4. Siwobrody Chińczyk dysponuje czterema różnymi pozycjami, które doskonale sprawdzają się w walce: Tentouritsu, Choukarou, Zabanetsu oraz Oushin. Ciosy wyprowadzane z tych postaw są bardzo zaskakujące, że nie wspomnę o ich niekłamanym efekciarstwie. Kolejną rzeczą, której mogą mu pozazdrościć inne postacie w grze, jest kumulowanie tzw. Drink Points, czyli specjalnych punktów otrzymywanych za tankowanie taniego, chińskiego winiacza (hehehe). Im więcej Shun wleje w siebie alkoholu, tym więcej całkowicie nowych ciosów będzie mógł wykonać. Dlatego bardzo ważnym jest, abyście jak najczęściej stosowali ataki podbijające Drink Points Waszego fightera. Jeśli natomiast uda się Wam odrzucić przeciwnika na dużą odległość, to od razu odpalajcie P + K + G (1DP), lub jeszcze lepiej d + P + K, P + K + G (3DP). Dopiero wtedy przechodźcie do zmasowanego ataku, który dzięki nowo nabytym umiejętnościom stanie się bardziej efektywny. Oprócz nieprzewidywalnych i niezwykle skutecznych technik ofensywnych, pamiętajcie też o wypasionych unikach Chińczyka. Wspaniale dezorientują one oponenta i pozwalają na błyskawiczną i nieprzewidywalną kontrę. Najlepsze z nich to: g lub d + P + K + G (odwraca plecami do przeciwnika i daje możliwość kontynuacji np. przez P, P), t + P + K + G (genialne w swej prostocie, mój ulubiony unik) no i standardowe gp + P + K + G, lub dp + P + K + G.

Jeśli chodzi o ciosy Shuna, to zaczniemy oczywiście od tradycyjnej serii P, P, P. Jest mało przydatna, chociaż ostatni cios wybija przeciwnika w powietrze. Możliwa jest tutaj także wariacja w postaci P,P, d + K, K (musisz mieć przynajmniej 6 DP). Z kolei d, dp, p + P to bardzo łatwy do wykonania uppercut, wystawiający trafionego oponenta na morderczego juggla. Ten wspaniały i łatwy zarazem cios można przedłużyć poprzez wciśnięcie P bezpośrednio po juggle starterze. Warto nauczyć się bezbłędnego wykonywania tej kombinacji, gdyż różnorodność zagrań dostępnych po jej odpaleniu jest naprawdę ogromna. Niezłe jest krótkie, acz skuteczne p + P, K. Bez staggera, ale bardzo szybkie. Zwróćcie uwagę na dp + P, które na counter jest juggle starterem dającym szerokie pole do popisu. Według mnie jest to nawet lepsze zagranie niż d, dp, p + P. Przede wszystkim jest szybsze i jeszcze łatwiejsze do wykonania. Jeżeli wybiliście wroga na counterze, to można przedłużyć kombinacje przez P, a dopiero po tym zacząć rzeźbić fachowego juggla. Nie polecam natomiast p + P, P, P, K. Na plus zaliczę tu możliwość opóźniania poszczególnych ciosów w serii, ale prędkość całej kombinacji nie stawia jej w zbyt pozytywnym świetle. Od biedy można czasem wsadzić skróconą wersję, czyli p + P, P, K w jakimś jugglu. Przydać się może p, t + P, które bardzo ładnie odwraca na krótką chwilę przeciwnika. Ta chwila to jednak dość czasu, aby Shun zadał konkretne obrażenia wrogowi. Inną wspaniałą kombinacją w przypadku chińskiego mistrza jest skromnie wyglądająca seria trzech pięści t, p + P, P, P. To bez wątpienia jedna z szybszych akcji Shuna, nadająca się wyśmienicie do prawie każdego juggla. Całkiem nieźle sprawuje się też w bezpośredniej wymianie ciosów, wyprzedzając bardzo często atak przeciwnika i dając szansę na dalszą ofensywę. Nawet jeśli wejdzie na blok, to nie ma tu mowy o praktycznie żadnym opóźnieniu. Fajnie sprawdza się t, dp + P, a to ze względu na fakt, ze przy trafieniu na counter wróg leci w powietrze czekając na juggla. Zagranie to zdaje też egzamin w końcówkach juggli, kiedy chcemy efektownie przedłużyć naszą kombinację. Niestety, w przypadku trafienia na blok, można oczekiwać bolesnej kontry. Nie radzę nadużywać P + K, K, ponieważ po tym ataku Shun pada na ziemię tracąc jeden DP. Skutecznym ciosem jest p + P + K. Kiedy czysto trafi, przeciwnik ląduje na glebie, a dziadek pociąga z flaszki za trzy DP. Rolę ciosu staggerującego sprawuje u Shuna dp (przytrzymać) + P + K. Nie jest to jednak wcale taki dobry stagger. Przeciwnik bardzo szybko dochodzi do siebie, więc trzeba się spieszyć ze skutecznym follow – upem. Pięknie wyglądającą techniką, którą warto jest stosować pomimo jej małej prędkości, jest dt + P + K, P. Ostatni cios przewraca i odbija wroga od ziemi pozwalając na energiożerną kontynuację. Potrójna podcinka d + K + G, K, K jest nadzwyczaj skuteczna nie tylko w jugglach. Dzięki sporej szybkości można starać się ją wsadzić pod wysokie ataki wroga i w ten sposób wypracować sobie przewagę (potrzeba jednak aż 7 DP do wykonania wszystkich trzech podcięć). Sprawdźmy jeszcze, jak prezentują się rzuty dostępne w arsenale Shuna. Już podstawowy rzut Chińczyka udowadnia, że także na tym polu dziadek ma coś do powiedzenia. P + G to zaskakująco silny rzut, który na dodatek dodaje 5 DP. Jego wadą jest to, że wyrwanie nie jest tu zbyt dużym problemem. Fajnie się sprawdza t, dp + P + G (przynajmniej 6 DP). Shun w widowiskowy sposób ląduje za wrogiem i dzięki przewadze klatek może od razu zaatakować przeciwnika. Mało przydatny wydaje się być rzut g, gp, p, dp, d, dt, t + P + G. Owszem, zadaje on całkiem spore obrażenia (65), ale nie zawsze trafia. Co gorsza, jest sygnalizowany i łatwy do uniknięcia. Cudownie wygląda rzut z pozycji Choukarou wykonywany poprzez P + G. Jego siła również nie pozostawia wiele do życzenia, a po udanym wyegzekwowaniu tej techniki Shun zostaje w pozycji Oushin.

O Shunie, czy Fei Lei'u można by pisać i pisać, a na to nie pozwala mi niestety ilość miejsca dostępnego w FC. Pijany mistrz to postać trudna do opanowania i płynnego prowadzenia podczas walki. Zapoznajcie się dokładnie z różnymi technikami wyprowadzanymi z poszczególnych pozycji i dążcie do perfekcji w ich skutecznym miksowaniu. Nie zapominajcie też o z pozoru mało istotnych unikach i „pijcie na umór", a na pewno zwycięstwo przyjdzie o wiele łatwiej.

d, dp, p + P, g + K + G, d + K + G, K, K
d, dp, p + P, P + K, K
d, dp, p + P, P, P, P, P
d, dp, p + P, P, P, P, d + K, K
p, p + K, t, p + P, P, P, d + K + G, K, K
p, p + K, p + P, K

LEI FEI

Jeszcze jednym reprezentantem Chin w VF4 jest mnich Lei Fei, adept odmiany kung fu rodem z klasztoru Shaolin. I tak samo jak w przypadku Shuna, mamy tu do dyspozycji kilka postaw oferujących całkiem ciekawe zagrania (Dokuritsu Shiki, Hai Shiki, Koko Shiki, Nehan Shiki). Fei nie jest jednak tak plastyczny jak dziadek i w jego ruchach dostrzec można swego rodzaju sztuczność, która przekłada się na mało atrakcyjny styl walki w grze. Pomimo kilku niezwykle atrakcyjnych technik i fajnych kompletów, Fei to, moim zdaniem, jedna ze słabiej animowanych postaci w VF4. Nie animacją czy wyglądem mamy się tu jednak zajmować, a potencjałem tejże postaci. Przede wszystkim zwróćcie uwagę na to, że Lei to typowy kolo walczący na dystans. Lwią część jego technik, stanowią ciosy odpalane z większej odległości, po których możemy wrzucać jakieś wypasione follow-upy. W zasadzie cała gra Lei'em opiera się na umiejętnym wykorzystaniu zalet wszystkich postaw, jakimi dysponuje mnich. Już podstawowa seria P, P, P prowadzi do przejścia w którąś z pozycji. Jeśli wykonasz tylko dwa uderzenia, znajdziesz się w Dokuritsu Shiki. Z kolei trzecia pięść kombinacji kończy się w Hai Shiki. Podobnie ma się sprawa z p + P, P, P. Z normalnej pozycji, warte uwagi są ciosy takie jak d(przytrzymać), p + P oraz t + P, P. Pierwszy z nich ma tę zaletę, że Fei schyla się pod ciosem wroga i uderzając na counter oszałamia go. Dzięki temu mamy follow – up na 100 procent. Druga z wymienionych kombinacji jest jeszcze lepsza. Gdy oba ciosy trafią czysto, przeciwnik ląduje na glebie. Oczywiście lepiej jest trafić na counter, gdyż wówczas oponent jest oszołomiony i niezwykle podatny na jakiegoś juggla. Z pewnością docenicie także dp, dp + P, P, ponieważ ta seria wybija przeciwnika nad ziemię. Mimo, że wróg nie poleci zbyt wysoko w powietrze i tak będzie można wpakować mu małego juggielka. Ciosy nogami nie są najsilniejszą stroną Leia. Zazwyczaj są zbyt wolne, ale należy używać ich dość często, ponieważ prawie każda kombinacja z użyciem nóg kończy się przejściem do którejś z pozycji. Poza tym, dzięki dużej sile można wykorzystać je do ataku na blokującego przeciwnika i w ten sposób wyrzucić go za ring. Genialnymi ciosami są bez dwóch zdań d, dp, p + P + K oraz P + K. Chociaż d, dp, p + P + K nie należy do najszybszych technik, to przy jej wykonywaniu Lei odchyla się nieco w bok, przez co może uniknąć wrogiego ataku. Sam cios zaś, nawet kiedy trafi bez countera, to oszołomi wroga i otworzy drogę do kontynuacji. A co jest takiego fajnego w P + K? Otóż to wspaniały juggle starter, a w dodatku bardzo szybki i łatwy do wykonania. Ponadto można go przedłużyć przez P, P. Doskonale komponuje się w jugglach. Jeśli chodzi o ciosy oszałamiające, nie mogę pominąć też t, p + P + K. Tutaj Lei schyla się pod uderzeniami oponenta i ładuje potężny cios, który po trafieniu zostawia wroga na naszej łasce. Cała gama ciosów z użyciem kombinacji K + G to bardzo widowiskowe, ale mało efektywne ciosy. Polecam używać ich tylko w pewnych sytuacjach lub w jugglach. Lei niestety nie dysponuje zbyt ciekawymi rzutami. W zasadzie należy tu wymienić tylko dwa z nich, które mogą przydać się w trakcie walki. Najważniejszy to dp, dp + P + G. To w zasadzie jedyny rzut, który umożliwia Lei'owi wrzucenie jakiegoś juggla. Drugi z przydatnych rzutów stanowi kombinacja p, p + P + G umożliwiająca ring out. Używajcie jej tylko przy granicy ringu i módlcie się, aby przeciwnik nie zdołał się wyrwać. Nie warto jednak zbyt często ryzykować w ten sposób, tym bardziej, że rzut ten zabiera jedynie 45 punktów zdrowia. Gra Lei'em w 90 procentach opiera się na wykorzystaniu każdego stylu, jakim posługuje się mnich z Shaolin.

Zapoznajcie się z wszystkimi ciosami dostępnymi dla każdej postawy, a następnie atakujcie, ile tylko sił w palcach! Lei Fei nie sprawuje się za dobrze jako postać defensywna i dlatego to na zmasowany, aczkolwiek przemyślany atak, powinniście położyć największy nacisk.

P + K, P + K, P + K, P, P, P
P + K, P + K, dp, dp + K + G, K, K
P + K, P + K, dp, dp + K + G, K, K + G
t + P(counter), p + P, P, P, P, d + K
dp, dp + P + G, P + K, P, P
dp, dp + P + G, dp, dp + K + G, K, K
dp, dp + P, P, dp, dp + P, P, d + P + K, P

Guilty Gears XX

Ukryte Postacie

W GGXX znajdziecie trzech ukrytych fighterów: Kliff, Justice, Robo-Ky. Można ich odblokować w różny sposób. Pierwszym z nich jest rozwalenie w Survival odpowiednio: Kliffa (22), Justice (23) i Robo-Ky (21). Drugim jest ujrzenie wszystkich sześćdziesięciu zakończeń. Trzecim – ukończenie czterdziestu zadań w Mision Mode.

Kostiumy

Jest sześć zwykłych, cztery alternatywne, jeden złoty (Gold) i jeden czarny (Shadow), czyli razem dwanaście. Aby wybrać kostium zwykły, wciskamy któryś z pięciu przycisków odpowiedzialnych za atak lub Start. Dla wybrania stroju alternatywnego wciskamy L1 + kwadrat, L1 + X, L1 + trójkąt lub L1 + kółko.

EX

Są trzy sposoby na odblokowanie postaci w formie EX. Pierwsza, to pokonanie ich w Survival. Druga - ujrzenie dwóch zakończeń dla tej postaci. Trzecia to ukończenie czterdziestu misji. Aby zagrać taką wersją bohatera, należy przytrzymać L2 przy jej wybieraniu.

SP

Sposoby na uzyskanie wersji SP są podobne, jak wersji EX, czyli:
1). pokonanie ich w Survival
2). obejrzenie trzeciego zakończenia dla tej postaci
3). ukończenie czterdziestu misji
Aby zagrać taką wersją bohatera, należy przytrzymać L1 przy jej wybieraniu, razem ze Start (wersja Shadow) lub R1 (wersja Gold). Obie te wersje mają polepszone statystyki, ale Gold jest o wiele lepsza.

Guilty Gear Mode

Aby odblokować ten tryb, należy odkryć wszystkie sześćdziesiąt zakończeń. Wybranie go spowoduje zwiększenie szybkości gry, zmianę właściwości części ciosów (dodanie jumpcanceli) oraz zmodyfikowanie skoków.

Jeszcze jedno zakończenie dla Justice

Po zobaczeniu wszystkich zakończeń odblokuje się jeszcze jedno dla Justice.

Survival

Grając w tym trybie otwieramy wiele sekretów. Jak zwykle bywa w tego rodzaju zabawie, walczymy z niezliczoną liczbą przeciwników, a po każdej walce odnawia się nam kawałek energii i przechodzimy na kolejny poziom. Co dziesięć poziomów do walki stanie specjalny przeciwnik, za którego pokonanie otrzymamy prezent. Oto lista przeciwników i tego, co za nich otrzymamy.

1. EX/Shadow Faust - EX Faust
2. EX/Shadow Testament - EX Testament
3. EX/Shadow Johnny - EX Johnny
4. EX/Shadow May - EX May
5. EX/Shadow Millia - EX Millia
6. EX/Shadow Slayer - EX Slayer
7. EX/Shadow Chipp - EX Chipp
8. EX/Shadow Ky - EX Ky
9. EX/Shadow Anji - EX Anji
10. EX/Shadow Potemkin - EX Potemkin
11. EX/Shadow Jam - EX Jam
12. EX/Shadow I-No - EX I-No
13. EX/Shadow Baiken - EX Baiken
14. EX/Shadow Eddie - EX Eddie
15. EX/Shadow Bridget - EX Bridget
16. EX/Shadow Venom - EX Venom
17. EX/Shadow Zappa - EX Zappa
18. EX/Shadow Axl - EX Axl
19. EX/Shadow Dizzy - EX Dizzy
20. EX/Shadow Sol - EX Sol
21. Shadow Robo Ky - Robo Ky
22. Shadow Kliff - Kliff
23. Shadow Justice - Justice

Od 24. do 29. nie pojawi się nic.

30. Gold Chipp - SP Chipp
31. Gold Baiken - SP Baiken
32. Gold Ky - SP Ky
33. Gold May - SP May
34. Gold Potemkin - SP Potemkin
35. Gold Slayer - SP Slayer
36. Gold Jam - SP Jam
37. Gold Anji - SP Anji
38. Gold Zappa - SP Zappa
39. Gold Eddie - SP Eddie
40. Gold Testament - SP Testament
41. Gold Venom - SP Venom
42. Gold Faust - SP Faust
43. Gold Johnny - SP Johnny
44. Gold Axl - SP Axl
45. Gold Millia - SP Millia
46. Gold Bridget - SP Bridget
47. Gold Dizzy - SP Dizzy
48. Gold I-No - SP I-No
49. Gold Kliff - SP Kliff
50. Gold Robo Ky - SP Robo Ky
51. Gold Justice - SP Justice
52. Gold Sol - SP Sol

Powyżej tego poziomu nic już nie będzie do odkrycia.

Mission Mode

Jest tu pięćdziesiąt misji, za które można odblokować dwadzieścia trzy ładne arty.

M.O.M. Mode

To taka wariacja Survivalu, w którym zdobywasz punkty. Tu zamiast odnawialnej co rundę energii będziesz zbierać przedmioty, które ją uzupełniają. Po pokonaniu dwudziestu przeciwników zabawa kończy się.

ARCADIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

Initial D – wyścigowa manga

Gra ukazała się wcześniej na PSX tylko w Japonii. Obecnie jako maszyna arcade pojawiła się w salonach gier na całym świecie.
Initial D to nazwa japońskiej mangi i anime, dość popularnych w Kraju Kwitnącej Wiśni, a opowiadających o młodzieńcach ścigających się w swoich wspaniałych japońskich samochodach. Pomysł nie nowy, bo wystarczy wspomnieć American Graffiti George'a Lucasa. Jednak przygody młodego, 18-letniego Fujiwary Takumi, syna sprzedawcy tofu, wciągnęły skośnookich braci niczym Harry Potter naszych nastolatków.

Kto widział wspomniany American Graffiti z młodym Harrisonem Fordem w jednej z głównych ról, wie już, że w grze chodzi o wyścigi, jakie urządzają sobie napakowani adrenaliną młodzieńcy po drogach publicznych, samochodami swoich „starszych". Dzieje się to z reguły po zapadnięciu zmroku. Wyścigi te w realu czasami kończą się tragicznie, a że zdecydowanej większości młodych ludzi, nawet w bogatej Japonii nie stać na TOYOTĘ AE86 lub NISSANA SKYLINE GT-R32, goście z SEGI wpadli na pomysł, by przenieść samą ideę tego rodzaju współzawodnictwa w przestrzeń wirtualną. Taka jest w skrócie geneza powstania racera, który od listopada nie schodzi z pierwszego miejsca japońskiego rankingu maszyn arcade - a i w Europie, sądząc po opublikowanych w czasopismach fachowych wynikach przychodów z gier, poczyna sobie całkiem nieźle.
W grze mamy do dyspozycji samochody sześciu japońskich marek: Honda, Mitsubishi, Toyota, Nissan, Subaru i Mazda. Są to modele znane z rajdów, które dodatkowo możemy „wypasać" w trakcie gry. Twórcy gry, jak zwykle w przypadku racerów, przewidzieli możliwość wykorzystania przez graczy automatycznej bądź manualnej skrzyni biegów. W każdym stage'u jest też możliwość wyboru pory przejazdu: dzień lub noc. Przy grze na zlinkowanych dwóch maszynach (to na razie maksimum) oprócz obserwacji przeciwnika w lusterku wstecznym, wyświetla się nam dystans, jaki dzieli nas od niego. Szkoda, że Sega nie skorzystała z pomysłu Namco i nie dołożyła też paska stanu znanego z gier walki. W WANGAN MIDNIGHT firmy Namco, wyścigówce opartej też na komiksie, zastosowano taki pasek z powodzeniem. Gdy przeciwnik wyprzedzi nas za bardzo, mamy Game Over.
Typową obudowę Initial D z 29-calowym monitorem zasila system NAOMI 2, co pozwala na uzyskanie w grze grafiki na więcej niż przyzwoitym poziomie. Niestety, nie można tego samego powiedzieć o kawałkach muzycznych w rodzaju „Space Boy'a" Dave'a Rogersa. Większość ścieżki dźwiękowej sprawia bowiem wrażenie sesji karaoke i to po kilku głębszych z wodorowego piwa. Na szczęście gra ma coś, czego inne nie mają. To coś to Memory Card Reader and Dispenser. Pamiętacie Club Kart i system magnetycznych kart pamięci tam zastosowanych? Jeśli nie, to odsyłam do Arcadii z numeru 33. Wyraziłem tam przekonanie, że Club Kart nie będzie ostatnią maszyną z kartą i jak widać, miałem rację. Sega tym razem poszła dalej. Karty z paskiem magnetycznym, na którym można było zapisywać stan gry, kupowało się do tej pory u obsługi salonu. Teraz sam automat sprzedaje karty. Po wrzuceniu monety, po prostu pyta nas czy mamy już kartę. Jeśli nie, to proponuje nam jej zakup - oczywiście kosztuje to kolejne drobne.
Karta umożliwia zamianę typowej seryjnej bryki w wyścigowy bolid. W ten sposób tuning naszej maszyny możemy rozłożyć w czasie na kilka sesji z grą. Możliwa jest zmiana marki samochodu i sponsora oraz nabywanie kolejnych bajerów (alufelgi, ciemne szyby itp.) Karta zapamiętuje także osiągnięte przez nas wyniki i kolekcjonuje zdobyte przez nas punkty, które możemy wymieniać na elementy wyposażenia samochodu.
Mamy do wyboru trzy tryby gry i cztery tory wyścigowe: Akina, Myogi, Usui i Happougahara - jak nietrudno się zorientować po nazwach, wszystkie w górach. Goście z Sega Rosso przewidzieli dla graczy trzy rodzaje zabawy. Pierwszy to Legendary Fastest Driver. W tym trybie gramy w pojedynkę i ścigamy się z przeciwnikami generowanymi przez komputer. Każdy przejazd to inny przeciwnik z komiksu. Ogółem szesnastu rywali po czterech na przejazd, plus dwóch ukrytych. Za pokonanie przeciwników dostajemy gwiazdki. Im więcej gwiazdek, tym trudniejszy przeciwnik.
Druga opcja to Time Attack, czyli typowa jazda na czas. Najlepsze czasy przejazdu można śledzić w internetowym rankingu.
http://www.segarosso.co.jp/INITIALD/ranking/index.html
Za pobicie rekordu czeka nas nagroda - 60000 punktów. Po zakończeniu wyścigu z dobrym czasem czeka na nas tajny kod umożliwiający dostęp do rankingu w internecie.
Wreszcie – Link Battle, czyli ściganie się z prawdziwym przeciwnikiem, dosiadającym sąsiedniej maszyny.
Wieści, jakie dotarły do mnie ze Stanów i Wielkiej Brytanii, mówią o ogromnym powodzeniu tej gry w salonach, przekładającym się na dochody użytkujących ją operatorów. Jeśli nie jest to reklama, a rzeczywiste wyniki, to sukces tego automatu leży bardziej po stronie zastosowanego w nim systemu kart pamięci, niż po stronie tematyki gry. Wszak racerów na świecie dostatek. Pomysł zastosowania tego rodzaju nośnika w maszynach arcade to rzecz godna podkreślenia. Jeszcze prościej będzie, gdy tego rodzaju informacje będziemy mogli zapisać w pamięci naszego komórkowca za pomocą choćby bluetootha.
Kolejny to także przypadek, gdy gra konsolowa nie wzbudziła w Europejczykach praktycznie żadnego zainteresowania, podczas gdy jej mutacja zarobkowa święci triumfy w salonach. Niestety parę jaskółek nie czyni wiosny i bliski jest moment, gdy o grach arcade dowiadywać będziecie się tylko z wykopalisk. Rolę kości wymarłych dinozaurów będą grały tu oczywiście kości ... Układów scalonych płyt PCB automatów.

Val B.

ISS PARTY

W tym miesiącu bardzo miło mnie zaskoczyliście, przysyłając tyle materiałów, że sam prawie nic nie musiałem robić. Dzięki Wam mogłem trochę poleniuchować z padem w ręku i PES2 w konsoli. Heheh, oby tak zawsze było...

txt: Marcellus

Hejos!

Witam Marceli, mam na imię Krzysiek. Jestem fanem ISSa oraz od niedawna PES 2. Od około trzech lat graliśmy z moim kumplem Maćkiem w Winning Eleven 4 - ta gra to istny majstersztyk, można pisać o niej książki (wersja PAL lekko zasysa, a może nawet ssie). Tak, ale ja nie o tym. A więc przyszedł czas na zmianę konsoli. Nie ukrywam, że kupiłem konsolę dla piłeczki Konami, a tu taki zawód! Kiedy pierwszy raz odpaliłem PES, byłem w szoku, grafa max! Ale gdzie podziała się swoboda rozgrywki? Szkoda mi pisać. To, co się dzieje w tej grze (miałem nie pisać, ale napiszę - miało być tak fajnie, a tu taka wtopa). Z każdym meczem byłem coraz bardziej zawiedziony. Siadłem i myślałem sobie - to pierwsza próba przeniesienia piłeczki na PS2, może i chłopaki chcieli dobrze, ale wyszło nie tak, jak oczekiwałem! Co robić? Minęło kilka dni, aż zaskoczyłem - jest przecież jeszcze ciepły PES 2, ale czy dam radę przeżyć jeszcze jedno rozczarowanie? Czytam recenzję w Neo: "te dwie gry są niemal zupełnie różne" - to był tekst, który dał mi do myślenia. Może jest inaczej? Może będzie lepiej? Co robić?
Dam wam ostatnią szansę, ale to naprawdę ostatni raz, KCET! Kupiłem, wpadam do domu, odpalam i nie wierzę! Stało się, zrobili to, zrobili to! Aaaaaaaaa! Zrobili to tak, jak chciałem! Nie mogę uwierzyć, tyle zmian na lepsze, to jest inna gra niż PES! Teraz, gdy emocje opadły, widzę, jak potężną "machiną" jest ta gra. Zmian jest mnóstwo, grafa jest extra, a miodność to wulkan. Swoboda konstruowania akcji bije na głowę nawet mojego faworyta WE4. To, co się dzieje na ekranie jest nie do opisania. Nigdy nie zwracałem uwagi na statystyki piłkarzy oprócz speeda, a tu - o nie kolego, Konami nie zrobiło więcej statystyk od tak sobie. Wszystko widać dokładnie na boisku. Jest tak, jak napisał Gulash - liczą się indywidualności oraz specjalności danych zawodników, tylko jak oni to zrobili? Przykład "Beku" (D.Beckham) - animacja strzału, brak słów, ale cudo. Konami chyba uwielbia Beksa – tak, jak strzela ten gostek, nie strzela nikt inny w grze i nie chodzi tu o animację, a o technikę. Chcąc dobrze strzelać wolne trzeba poćwiczyć, ale tylko jednym zawodnikiem. Weźmiesz Del Piero i klapa, on strzela inaczej! We wszystkich innych ISSach wszyscy strzelali tak samo, liczył się tylko podkręt. Wiadomo nie od dziś, że Beks ma w prawej nodze "skalpel", a w lewej "kartofla" (gdyby miał dwie lewe grałby u nas w lidze hehe). Dlatego częściej strzela prawą, a lewą kaleczy sport i to, niestety, widać. Trzeba się ustawiać do strzału, a nie walić jak leci. Trzeba znać mocne strony zawodników. Myślę, że takie "uwidocznienie" statystyk mogłoby być zastosowane w menadżerach piłkarskich, których nie znoszę, więc po co w ogóle to piszę?
W tej grze wszystko ma znaczenie, nic nie jest dla picu - każda drużyna ma swoich gwiazdorów, a wykorzystanie ich atutów to droga do sukcesu. Ewolucja w tytule gry to nie żaden kit, ale fakt, jak dla mnie ta gra to megawypas. Na koniec mam kilka pytań:

1.Masz może składy ukrytych zespołów, gwiazdy znam, a reszta ?

Znam, znajdziesz je w dziale tipsów!

2.Znasz jakieś fajne strony o PES lub WE?

Jest ich sporo. Podstawa to gamefaqs.com, gdzie na podstronie PES2 jest forum graczy z całego świata, można tam znaleźć całe tony użytecznych informacji (między innymi o tak poszukiwanych przez Was patchach do WE6FE). Dobra jest również strona www.evo-web.co.uk. Tam też jest forum oraz kilka linków, które zaprowadzą Cię dalej.

3.Jaką drużyną grasz Ty i Twoi kumple z redakcji?

Różnie bywa – zazwyczaj jest to Francja lub Senegal (Francja B... hehehe). Czasami Hiszpania, Anglia, dość często Włochy. Gulash gra najczęściej Argentyną, Portugalią, a ostatnio Holandią. Banan lubi drużyny egzotyczne – Nigeria, a także Turcja, która jest jednak skrzywdzona – za niskie statystyki jak na trzecią drużynę świata. A gdy trwa sezon Champions League, często odgrywamy te mecze, które wcześniej oglądaliśmy.

4.Masz już jakieś fajne ustawienia dla drużyny?

Zazwyczaj gram standardowym ustawieniem każdej drużyny i nie dokonuję większych korekt. Doszedłem do wniosku, że to dużo bardziej satysfakcjonujące – trzeba uczyć się nowych rozwiązań, a nie każdą nową drużyną grać na jedno kopyto.

5.Jak roztrzaskam Anglię, to czy mogę coś napisać o taktyce i takie tam, no wiesz?

Jak najbardziej! Do tego w założeniu miało przecież służyć ISS Party – mieliśmy się tu wymieniać naszymi doświadczeniami w ISS/PES/WE.

6.Jak to się stało, że WE 6 jest gorszy od PES 2? Zawsze było odwrotnie.

Wcale nie jest gorszy... Tam po prostu trudniej gra się w ataku, a łatwiej w obronie (choć to tylko wierzchołek góry lodowej). WE6FE jest nawet lepszy, o czym zresztą pisałem w poprzednim numerze.

7.Czy fani ISS lub innej gry mają wpływ na kolejne części sagi?

Mają i to bardzo duży, ale jest jeden problem – mało kto w KCET zna angielski, więc dochodzą do nich głównie głosy Japończyków.

8.Czy wpisywanie aktualnych składów to wada? Przecież to jeszcze bardziej „zżywa" nas z grą? Po co mi uaktualnienia w necie, jak nie mam modemu do PS2?

Wada. Przyznasz mi rację, gdy spędzisz dwie doby na wklepywaniu wszystkich składów i sprawdzaniu w Internecie prawdziwości nazwisk graczy z Tunezji czy innych egzotycznych drużyn jak Arabia Saudyjska, Chiny czy Egipt. Eeech...

9. Dlaczego PES nie nazwali Pro Old Soccer :)

Nie mam zielonego, ani żadnego innego, kolorowego pojęcia...

PS: Zmobilizowałem się do napisania tego listu, bo coś ludzie się nie kwapią do rozkręcenia tego kącika. Ciągle podsuwasz pomysły, a tu nic! Kombinujesz jak ich zachęcić. Twoje pomysły są trafne, tylko mam wrażenie, że towarzystwo jest do bani!

Krzysiek

Nie jest tak znowu źle, choć rzeczywiście mogłoby być lepiej. Ten miesiąc jest jednak wyjątkowy, Najpierw napisałeś Ty, a potem swój list i tekst podesłał Paweł „Turi" Turalski. Wielki dzięki! Wspaniała robota!

Witam!

Czy nie uważasz, że Konami przegina pałę z wypuszczaniem swoich nowych piłeczek? WE5, PES na PS2 i PSXa, WE5:J-L WE5:FE i tak dalej. Czy oni aby nie powariowali? Kasa chyba na dobre zamieszała im w głowach. Co kilka miesięcy coś nowego, nawet EA SPORTS nie wydaje tak często swoich odmian Fify! Potem się dziwimy, że PES/WE posiada zbyt mało innowacji w porównaniu do swych poprzedników. Bo kiedy KCET ma ich dokonać? Jak wiadomo PES3 wyjdzie na GC - mam nadzieję, że w formie exclusiva. Dlaczego? Jestem już tym wszystkim zmęczony, a przerwa powinna nie tylko mi, ale wszystkim fanom PESa dobrze zrobić. Wyobraźmy sobie sytuację, w której przez jakiś okres (rok, dwa) na PS2 nie byłoby żadnego nowego dziecka tokijskich programistów. Po upływie owego czasu gra powraca w formie wyłączności na swój rodowity system. Czujecie ile zmian byłoby dokonanych po tak długim czasie? Zresztą, spójrzmy prawdzie w oczy - japoński gigant bawi się nami jak chce, produkując kolejne pijawki, które pozbawiają nas ciężko zarobionych pieniędzy, a my, niczym ślepcy idziemy na taki układ...

Nikt nie powiedział, że oni to robią tylko z miłości do piłki. Co to, to nie, ale na całe szczęście kasa nie przesłoniła im wszystkiego i naprawdę dobrze sobie radzą, wypuszczając nowe części. Co do braku zmian ciężko mi się z Tobą zgodzić – zmiany zazwyczaj są niewielkie, ale na dłuższą metę bardzo odczuwalne. A różnice pomiędzy PES a PES2 są po prostu kolosalne. Zresztą należałoby oddzielić to, co dzieje się w Japonii od tego, co ma miejsce u nas. W Japonii wyszły trzy (tak jak zwykle) części: WE6 w okolicy Mistrzostw Świata (absolutna konieczność!), WE6 J-League we wrześniu - tu znalazło się sporo zmian w porównaniu do WE6. W grudniu Japończycy dostali WE6 Final Evolution, które jest ukoronowaniem roku i podsumowaniem doświadczeń, a jednocześnie najlepszą z dotychczas wydanych piłek Konami. W tym roku będzie podobnie – WE7 zostanie dopełnione dopiero przez WE7FE, a w międzyczasie pojawi się J-League. Nas to jednak nie dotyczy – w końcu w Europie pojawia się tylko jedna edycja w roku (ja bym tam wolał dwie, a nawet trzy – w tym jedną pod nazwą Champions League: Pro Evolution Soccer... Marzenia!). Nikt nam przecież nie każe importować japońskich edycji tej gry. A to, że to robimy, świadczy o tym, że po prostu nie potrafimy bez nich żyć. Zresztą w tym roku Konami zaatakuje także rynek amerykański – Winning Eleven 6 International na PS2 ukaże się w marcu. Co do wersji na GameCube (WE6 FE) to w Japonii już powinna być dostępna. Nic jednak na razie nie wiadomo o rynku europejskim i może się okazać, że wersja na GC będzie trochę zapóźniona, bo znając „żwawość", z jaką Konami konwertuje swoje tytuły na rynek europejski może się okazać, że ukaże się ona, gdy na PS2 wychodzić będzie PES3.

Postanowiłem podzielić się z Wami moimi spostrzeżeniami na temat piłeczek Konami. Może się do czegoś przydadzą, podczas kolejnej odsłony ISS PARTY... Aha, w nawiasach kwadratowych podaję, jakiej części dotyczą.

Muzyka podczas meczu [PES]

Możliwa jest tylko w „Cup Mode".
Po tym jak konsola przeniesie nas do głównego menu (Start the match, Information, Option, Save i tym podobne) należy od ręki (!) włączyć kolejny mecz (Start the match). Muzyka nie ucichnie i będzie nam przygrywała przez całe spotkanie. Skutkiem ubocznym tego zabiegu, jest zanikanie pojedynczych dźwięków (na przykład podczas podania czy strzeleniu bramki).

Siatka [PES]

Każdorazowy ruch siatki po strzeleniu gola powoduje ten sam ruch u bramkarza z drużyny przeciwnej - lustrzane odbicie.

Kryty stadion [PES, PES 2]

Niewielu graczy o tym wie, mimo że niejednokrotnie na nim grali. Tą świątynią futbolu jest „Orange Arena". Przed meczem ustawcie dżdżyste warunki pogodowe, a stadion zostanie przykryty.

Przełączanie kamery [PES 2]

Na początku (tylko do momentu wyjścia piłkarzy na boisko), w przerwie i na końcu meczu, są momenty, w których swobodnie poruszająca się kamera pokazuje nam walory estetyczne stadionu. Arenę możemy oglądać także z innych ujęć poprzez wciśnięcie R2. Tabelę ze statystykami przed i po meczowymi, która zasłania nam częściowo widoki na stadion usuwamy trzymając R1. Niektóre stadiony naprawdę warto zobaczyć. Szkoda tylko, że nie można przybliżać kamery.

Lenie z Konami? [PES 2]

Japonia jako jedyna drużyna w grze ma najlepiej dopracowane stroje. Są one w stu procentach prawdziwym odwzorowaniem realnych odpowiedników.
Na piersiach i spodenkach po lewej stronie widnieje herb (nie flaga!) ich federacji piłkarskiej, na prawym boku oraz dole getrów znaczek Adidasa (mimo, iż europejski korelat WE6 posiada licencję Umbro), a na rękawach mała japońska flaga. Pozostaje zapytać, dlaczego panowie z KCET, nie doszlifowali tak dokładnie wszystkich ubiorów pozostałych drużyn (kluby w ostateczności można im wybaczyć). Lenistwo czy po prostu brak licencji?
Marcellus – ofkoz to brak licencji. Drużyny, które grają w strojach Adidasa (WE i Japonia w PES2) lub Umbro (PES2) mają stroje identyczne z oryginalnymi za wyjątkiem znaczka federacji piłkarskiej, bo Konami nie podpisało z nimi umów. Jedyną federacją, z jaką związało się umową, jest właśnie japońska.

Twarze [PES 2]

Nie tylko nazwiska są poprzekręcane w jednostkach narodowych. Buźki także są pomieszane - na szczęście Konami pofatygowało się o ich wykonanie. I tak:
Kluivert: numer twarzy (Face shape) to 6
Nistelrooy: numer twarzy to 109
Davids: numer twarzy to 64
Ronaldhinio: numer twarzy to 30
Ronaldo: numer twarzy to 3
Dudek (tu jest dużo więcej do edytowania):
Face shape: 63
Face size: 3
Hair: 19
Hair colour: 10
Facial hair: 21
Facial colour: 8

To tyle, żegnam i pozdrawiam!

Paweł „Turi" Turalski

NEON

Witamy w Neonie. Nie możemy już dłużej ukrywać strasznej prawdy. W wolnych chwilach nie tylko gramy na konsolach. Oglądamy także filmy, czytamy książki i słuchamy muzyki. Czasem delikatnie nawiążemy do tych rzeczy. I jeszcze jedno: kontrowersyjne felietony Adriana Chmielarza wracają (i bardzo dobrze).

Piszcie: marcellus@neoplus.com.pl

nextNEXT-Geny okiem Poyepa

Mniej więcej dwa tygodnie temu Internet obiegła burza spekulacji i doniesień, dotyczących konsol kolejnej generacji - PS3 i Xboxa 2 znanego również jako "NextXBOX".

Tak na marginesie - ciekaw jestem, jakie określenie "spece" od marketingu wymyślą dla tych maszynek - Double nextgen? Next nextgen? VR nextgen?
Wracając do tematu - pamiętacie może mój artykuł sprzed kilku miesięcy na temat technologii, z której ma korzystać PS3? Mam tu głównie na myśli pomysł dotyczący dzielenia obliczeń z urządzeniami podłączonymi do Internetu.
Wyobraźcie sobie teraz, drodzy czytelnicy, że Sony nadal wspiera tę technologię, a do tego wypłynęły na powierzchnię nowe fakty (?) o możliwościach PS3. Wobec tego zamieszania twórca chaosu software'owego - Bill G. nie mógł nie wypuścić w czeluści Internetu wstępnych założeń technicznych dla swojej nowej konsoli. Miejmy jednak nadzieję, że są to tylko informacje wymyślone przez jakiegoś zapaleńca, w przeciwnym razie nowy Xbox nie będzie miał żadnych szans, przynajmniej w bezpośrednim porównaniu.
Oto czym w przybliżeniu ma nas uraczyć MS w kolejnym wcieleniu swojej konsoli:
Procesor główny - P4 2.8Ghz , 512MB RAM, nie wiadomo czy DDR czy Rambus, Procesor graficzny nVidia NV 30, choć w grę wchodzi również ATI z następcą układu RV 300. I co Wy na to?
Jak na dziś, jest w porządku. Tym bardziej, że NV 30 nie ma jeszcze w sprzedaży, a jej możliwości mają być znacznie bardziej imponujące niż ATI RV 300. Jednak patrząc z perspektywy czasu (do premiery zostało jeszcze jakieś dwa/trzy lata) taka konfiguracja wydaje się być niezwykle słaba, by nie powiedzieć - żałosna.
Rozbijając to na części pierwsze widać, że procesor główny jest ewidentnie słaby. Cóż z tego, że wysoko taktowany, skoro to zwykły procesor biurowy, a w dodatku jedynie 32 bitowy. MS mógłby się pokusić o nowe Athlony na 64 bitowym rdzeniu, a znając politykę cenową firmy AMD, na pewno doszliby do konsensusu.
512 RAMu na papierze wygląda dobrze. Mam nadzieję że będą to kości oparte o technologię DDR 2, pracujące z częstotliwością przynajmniej 800 MHz. Trzeba jednak mieć na względzie olbrzymie rozmiary

tekstur, jakimi będziemy mogli się cieszyć, a ponadto wziąć poprawkę na możliwość zastosowania 128 bitowego koloru, który dodatkowo kilkukrotnie zwiększy pamięciożerność.
Najważniejszy element, czyli układ graficzny. Jeśli będzie to nVidia, spodziewajmy się lekko zmodyfikowanego GeForce FX, który ma wejść do sprzedaży (na rynek PC oczywiście) w okolicach marca-kwietnia tego roku. Można by o nim długo pisać, ale nie ma na to miejsca, więc skupię się na sprawach najważniejszych. Po pierwsze - zgodność z Direct X 9.0 i prawdopodobnie wyżej. Po drugie - zastosowanie pamięci DDR2. Po trzecie - wynikająca ze standardu DX 9.0 technologia displacement mapping, możliwość nakładania 16 tekstur w jednym cyklu zegara, 128-bitowy kolor, oraz zmiennoprzecinkowy układ Pixel Shader, odpowiedzialny za realistyczne efekty oświetlenia, jak np. animacja wody. Co do Pixel Shadera, to akurat jestem entuzjastą tego rozwiązania. Mając na uwadze, że bardzo prymitywny układ tego typu zastosowany jest w obecnym Xboxie, a przywołując z pamięci animacje wody z takiego Morrowind lub Enclave, możemy spać spokojnie i być pewnymi fotorealistycznych doznań, z którymi spotkamy się, grając na nowym Pudle. Na uwagę zasługuje również nowy system anti-aliasingu z 16-krotnym skalowaniem! Ogólnie jednak nie będzie to jakiś nieprawdopodobny skok jakościowy - przykład grafiki generowanej przez NV 30 możecie obejrzeć na załączonym gdzieś tu w pobliżu screenie.
Zupełnie inaczej ma się PS3. Technologia połączonych procesorów (komórek) może przynieść wymierne rezultaty. Każda z poszczególnych komórek prawdopodobnie ma zawierać procesor z serii PowerPC i osiem jednostek zmiennoprzecinkowych, każda ze 128 kilobajtami pamięci podręcznej. Cały układ ma się składać z czterech takich komórek, taktowanych zegarem 4 GHz (!), współpracujących z pamięcią operacyjną o śmiesznej wielkości - 64 MB. Jednak magistrala między pamięcią a procesorami ma wyróżniać się kolosalną "szerokością" - 1024 bitów! Generalnie Sony zaczęło przykładać bardzo dużą uwagę do pamięci - sam Ken Kutaragi powiedział, że "Rambus jest i będzie kluczowym graczem na polu super szybkich interfejsów". Pewnie dlatego Sony i Toshiba zakupiły licencje na technologię Yellowstone od tejże firmy. Yellowstone służy jako superszybki interfejs miedzy pamięcią a mikroprocesorami. Jego przepustowość ma wynosić 100 gigabajtów na sekundę. Kolejna zakupiona licencja to Redwood - technologia wykorzystywana do łączenia procesorów między sobą.
Wciąż nie wiadomo, czy Sony zdecyduje się wprowadzić 128-bitowy kolor, oraz czy będą oddzielne podsystemy do obsługi pełnoekranowego AA, czy bump mappingu środowiskowego. Jeśli takowych nie będzie, zaprogramowanie tych funkcji może okazać się paradoksalnie czaso- i pracochłonne, co odbije się oczywiście na naszych nerwach. Zapowiedzi brzmią groźnie. Co z tego wyniknie - czas pokaże, nam pozostaje czekać. Jak tylko ukażą się jakieś nowe ploty, będę Was informował.

Poyep

the RiNG

Nadchodzi śmierć i nic nie można na to poradzić. Zostało ci siedem dni życia. Co robisz?

Bohaterowie amerykańskiej wersji japońskiego horroru do końca próbują walczyć o przetrwanie.
Młoda seksowna dziennikarka (dobra Naomi Watts - odkryta przez Lyncha dla potrzeb „Mullholand Drive) i jej synek stylizowany trochę na Haleya „I see dead people" Osmenta z „Szóstego zmysłu" mają problem. Oboje obejrzeli film, którego nie powinni. Tym samym wydali na siebie wyrok. Po zakończeniu projekcji, zadzwonił telefon. Zostało ci siedem dni życia – powiedział głos po drugiej stronie słuchawki.
Nie widziałem jeszcze japońskiej wersji tego filmu i mówiąc szczerze nie żałuję. Dzięki temu oglądałem remake Gore'a Verbinskiego (wcześniej zrobił kompletnie nieudanego „The Mexican" z Bradem Pittem i Julią Roberts) „na świeżo". I kompletnie dałem się ponieść tej mrocznej historii o zmartwychwstałym seryjnym mordercy z zaświatów, który atakuje przez telewizor.
Niedoceniany Verbinski, tym razem udowodnił, że naprawdę potrafi opowiadać. Najmocniejszą stroną „The Ring" jest bez wątpienia nastrój osaczenia, umiejętnie złożony przez reżysera z wielu szczegółów. Jakby Verbinski układał klimat z puzzli, które na pierwszy rzut oka kompletnie do siebie nie pasują, a jednak, gdy przyjrzeć im się z „odpowiedniej" odległości, składają się w prawdziwy horror. Nagle okazuje się, że obrazy, jakie nasza seksowna dziennikarka obejrzała na feralnej kasecie, zaczynają przenikać do rzeczywistości. Granica między tym, co rzeczywiste, a nierzeczywiste zaczyna zamazywać się jak u Phillipa K. Dicka (znakomicie podkreślają to zdjęcia Boajana Bazelli – m.in. „Kalifornia" i „Deep Cover"), a każdy element wizji ma swoje znaczenie. Każda kropla krwi wyciekająca z nosa bohaterki, coś znaczy, tak samo jak każda drabina, pod którą przechodzi. To również nie przypadek, że ci, którzy obejrzeli kasetę, na zdjęciach nie mają twarzy.
„The Ring" kosztował śmieszne pieniądze (41 milionów dolarów, to budżet typowego średniaka amerykańskiego), a jednak w samych Stanach Zjednoczonych zarobił 127 milionów! I nic dziwnego, bo to jeden z najlepszych horrorów ostatniej dekady. I chociaż chwilami męczą natrętne cytaty z „Lśnienia" Kubricka i „Psychozy" Hitchococka, nie sposób jednak odmówić filmowi Verbinskiego oryginalności. Zwłaszcza w chwilach, gdy podejmuje temat konsekwencji wynikających z oglądania (rozwój cywilizacji wyraża się przez duży panoramiczny telewizor w każdym mieszkaniu), jak dotąd omijany przez filmowców szerokim łukiem. Bo przecież nie trzeba oglądać większości filmów, żeby wiedzieć, co w nich będzie. W przypadku „The Ring" jest jednak inaczej...

szeregowiec Mandella

GAWĘDY PO FAI

Witam po krótkiej przerwie, podczas której zdążyłem kupić sobie Xboxa i PS2 prywatnie na użytek domowy (wcześniej korzystałem tylko z firmowych).

Nie będę czarował: obie konsole mam zmodowane, a dodatkowo w Xboxie dysk wymieniony na 80 GB. Podnieconych faktem, iż uprawiam piractwo rozczaruję: dla mnie najważniejsze jest to, że w tej chwili mogę na obu konsolach odpalać DVD w regionie 1. Często amerykańskie sklepy wysyłkowe oferują rzeczy nieosiągalne w Europie, a "dzięki" kretyńskiemu podziałowi na regiony nie można ich odtwarzać na sprzęcie kupionym w Europie (co i tak sprowadza się do tego, że każdy rozsądny fan DVD przerabia swoją maszynkę na "region free"). Po drugie, dzięki napisanemu przez fanów oprogramowaniu mogę sobie na Xboxie (a więc na TV lub projektorze) oglądać wszelkiego rodzaju MPGi, DivXy, xVidy, itd. Ponieważ mocno interesuję się amerykańską telewizją, takaż featurka była dla mnie jak manna z nieba - w Internecie można znaleźć wszelkiego rodzaju seriale (co jest legalne, bo przecież obojętne, czy ktoś sobie nagra TV na wideo, czy w formacie cyfrowym).

Microsoft rozpędził się jak japońska kolejka, kupuje co się da (najpierw Rare, a w momencie, w którym piszę ten felieton, chodzą plotki o zakupie Vivendi za - bagatela - od 1 do 2 miliardów dolarów). Na Xboxa pojawiają się niezłe gry (Splinter Cell czy Panzer Dragoon), ale przyznam, że 90% czasu spędzam przy PS2. Właśnie wyszła europejska wersja Sly Coopera. Osobiście uważam tę grę za jeden z najciekawszych platformerów w historii, a mój przyjaciel Michał, wspólnik z People Can Fly i człowiek, który gra w dosłownie każdą grę konsolową twierdzi, iż jest to po prostu platformer najlepszy. Fakt faktem, że wszelkiego rodzaju Raymany palą się ze wstydu w obliczu wystylizowanej i przepięknej grafiki Sly'a, a różnorodność przygód, choć daleka od Mario GC, zaspokoić powinna nawet tych wyjątkowo wybrednych.

Xbox będzie musiał, zdaje się, pokurzyć się jeszcze trochę, albowiem oprócz Escape from Monkey Island, gierki, w którą dla czystej staroszkolnej przyjemności pogrywam raz na tydzień, na mojego PS2 czeka Onimusha 2 - chyba w ogóle najładniejsza gra na wszystkie trzy konsole z GameCube włącznie. Co z tego, że tła są renderowane, a nie prezentowane w prawdziwym 3D, skoro spełniają swoją rolę znakomicie, a tzw. "fun factor" (czyli, jak to ktoś kiedyś zaproponował, miodność) nie pozwala się od gry oderwać na długie godziny. Jak sobie jeszcze przypomnę, że niedługo na stół zawitają m.in. Devil May Cry 2 czy Primal, to zaczynam się zastanawiać, czy sen człowiekowi jest tak naprawdę niezbędny... Jak widać, po raz kolejny okazuje się, że w ostatecznym rozrachunku nie sprzęt, a oprogramowanie liczy się najbardziej, i choć Xbox w końcu walnie z grubej rury (jak ukaże się Fable, nowy RPG Petera Molyneux, to zapewne dostanę "ciężkiej choroby" i nie będę mógł wychodzić z domu przez dwa tygodnie), to jak na razie nie na darmo PS2 może wszystkie Xboxy i GC nakryć czapką i nucić temat zwycięzcy z "Rocky I"...

Jeszcze trzy lata temu konsola to była konsola: mała skrzynka służąca do gier. Wsadzało się cedeka czy też kartridż, i już. Dzisiaj na konsoli gram i oglądam filmy, gdybym chciał i mieszkał w USA mógłbym też surfować po Internecie czy słuchać streamingowego radia. Microsoft pracuje obecnie nad programem na Xboxa, który ma zastąpić domowe wideo, nagrywając TV bezpośrednio na twardy dysk. Czyli tak na upartego CD niepotrzebny, DVD niepotrzebny, VCR niepotrzebny, tuner niepotrzebny... Od miesiąca kołacze mi po głowie pytanie: słuszny to kierunek, czy nie?

Na pewno nie posłuży konsolom przekleństwo PC, czyli patchowanie gier. Ponieważ żyjecie w świecie konsol, możecie nawet nie znać tego terminu (każdy pececiarz znać go musi, choćby nie wiem jak mocno tego nie chciał). Otóż patchowanie to uruchamiane specjalnej nakładki (dostępnej w Internecie lub np. na CD dołączonym do pisma) na oryginalną grę po to, by poprawić jej błędy. Unreal Championship będzie bodajże pierwszą grą w historii, która wyda internetowego patcha, dostępnego przez Xbox Live. Kiedy myślę sobie, że dzisiejsze konsole łączą w sobie tak wiele multimediów, mam wątpliwości. Kiedy jednak widzę, że multimedia te łączą się tak na dobrą sprawę w innego rodzaju peceta, wątpliwości nie mam: magia umiera. Wstyd.

Adrian Chmielarz

ERROR ósmy

Witam wszystkich w nowym, ósmym wydaniu Errora. Nie mam siły na wymyślanie kwiecistych wstępów, więc od razu przejdę do sedna.

Podziękowania należą się Piotrkowi „Pitiemu", Splitowi, Mikeowi i Groniowi. Mało coś Was w tym miesiącu, dlatego tym bardziej jestem wdzięczny za każdy list.

Raport #7.

Fable – symulator życia. Jakie to właściwie ma być? Zaczynam od listu Pitiego i jego pomysłów. Po pierwsze klimat fantasy. Zresztą tu panuje zgodność. Różnorodność ras i ich właściwości. Np. lizardman – bardzo skoczny, ekspert od broni długiej, który nie omieszka użyć kłów i odgryźć kawałka ręki rywalowi; człowiek – dobrze zorganizowany, znający się na broni, z predyspozycjami do magii. W takim typowym systemie można by ukryć kilka nowatorskich dodatków, np. losową cechę bohatera, która nie musi pokrywać się z właściwościami jego rasy. Można by to zobrazować w postaci kawałka kodu DNA, który gracz mógłby przerobić i sprawdzać, co sobie wylosował. Jakie fajne akcje by z tego wynikały – podczas bójki w tawernie okazuje się, że zagrożony bohater potrafi wyzwolić ogromną energię i wystrzelić ją na boki kładąc wszystkich na ziemie. A potem gracz dochodziłby dwa miesiące jak to zrobił! Niezłe. Dalej o postaci – podział na klasy. I tu trzeba się zastanowić. Taki podział jest sztuczny – czy nie lepiej dać graczowi swobodę i uwolnić go od rpgowych schematów? Na zasadzie – chcesz być łucznikiem, bierz łuk i trenuj. Ale to wszystko bez statystyk, bez numerków. Wiadomo, że podział na klasy wykształciłby się sam i tak, ale poszłoby to znacznie łagodniej, bez decydowania od razu. Skoro bez numerków to jak mierzyć doświadczenie? I jak ma się rozwijać postać? Niestety, numerki i tak będą siedzieć w kodzie, ale my nie musimy ich oglądać. Zdolności można się uczyć z ksiąg – najpierw trzeba się nauczyć czytać, potem zgłębiać kolejne języki, albo zdobywać tłumaczenia. Level up jest strasznie sztuczny – niby czemu po zabiciu kolejnych stu przeciwników masz stać się mądrzejszy i zdolny do nauczenia się potężnego czaru? A więc proponujemy księgi, rozmowy z mędrcami, lekcje fechtunku i tego typu rozwiązania.

Teraz luźne pomysły. Małżeństwo – dalej dziecko, w które gracz mógłby wcielić się po śmierci i kontynuować swoją przygodę. A może wolicie pozostać sobą i odnaleźć legendarną świątynię czasu, w której czas biegnie do tyłu odmładzając bohatera, a jednocześnie nie zabierając mu zdobytej wiedzy i zdolności?
Czemu nie dodać zwierząt? Jazda na koniu jest z pewnością szybsza! Z kolei w wysokich górach chyba jakaś lama będzie lepsza? Lama... może jednak jakieś inne zwierze. Nie ważne, chodzi o zamysł. Pomyślcie - kupujecie konia, bierzecie lekcje jazdy i sprawiacie ciężką zbroję dla rumaka. Sami zakładacie hełm, płaszcz, kopia w dłoń i na turniej! Potrzebny byłby jeszcze giermek na osiołku i zamek we własnym hrabstwie! Tytuł szlachecki? Chyba fajnie taki mieć. Otwierałoby to drogę na górę, w końcu ktoś poważany ma wszędzie wstęp i wie znacznie więcej niż przeciętny człowiek. Wracając do zwierząt – co powiecie na psa? Wytresowany mógłby się przydać, choćby w polowaniach. A może lepiej żyć z grupą wilków? Gracz mógłby zdobywać ich cechy – właśnie, nauka od otoczenia! Naśladowanie ptaków, zachowań zwierząt i wykształcanie instynktu – to dobrodziejstwa wynikające z pozostawania przy naturze. Takich pomysłów są setki! Ale to wszystko jest możliwe dopiero wtedy, gdy autorzy gry stworzą dostatecznie duży świat, w którym będą panowały znane prawa natury i fizyki. Wtedy największa radością tej gry stanie się nie samo rozwijanie postaci, ale odkrywanie metod rozwoju i sposobów zdobywania różnych cech. Każdy bohater będzie kimś zupełnie innym – w sieci każdy mógłby pokazać postać, którą stworzył i pogadać z innymi jak dochodził do swoich efektów. Jeżeli twórcy Fable zapewnią graczom takie rozwiązania, jak te, które nadesłaliście, to ta gra będzie na pewno czymś przełomowym.

Mission #8

Słyszeliście, że w produkcji jest już Max Payne 2? Czy nie wydaje się Wam, że w jedynce czegoś zabrakło? Był świetny efekt zwalniana czasu, ale czy to nie za mało na całą grę? Co powinno dojść w jdwójce?

janush (err-mail@wp.pl)

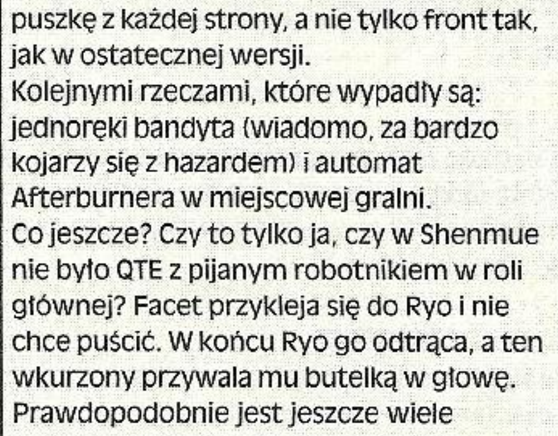
WHAT'S SHENMUE cd!

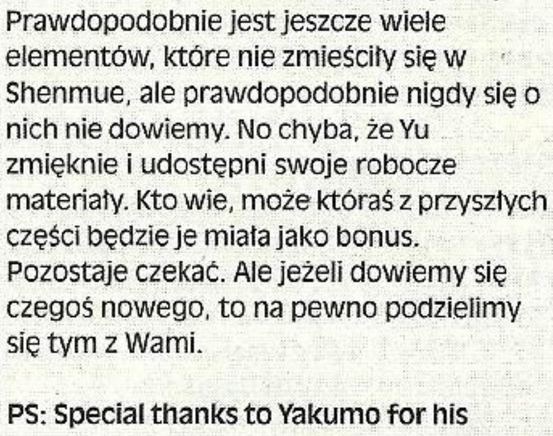
Pamiętacie pierwszą część tego artu z 46 numeru N+? Spotkał się on z bardzo ciepłym przyjęciem. Po zakrojonych na szeroką skalę poszukiwaniach udało nam się odnaleźć kilka nowych rzeczy.

Txt: dr Thug

A mianowicie betę Shenmue 1 i 2 na DC. Nie jakąś wczesną, zabugowaną wersję, tylko już taką prawie gotową do sprzedaży. Okazuje się, ze nawet ledwo przed wydaniem gry może coś wylecieć lub diametralnie zmienić swój wygląd.
Chyba najbardziej rzucającą się w oczy rzeczą jest rower, którego nie uświadczymy w finalnej wersji. Rower, jak rower. Można było na nim pojeździć, zwiedzać okolicę. Ryo mógł sobie spokojnie pedałować lub wstać z siedzenia i przyśpieszyć. Jazda po ulicach Doubuity na dwukołowcu wyglądała naprawdę super. Ale miało to swoje ograniczenia – nie było widać przechodniów. W finalnej wersji zdarzało się, że jakiś ludek wyrósł Ryo prosto przed nosem, a co mówić podczas szybkiej jazdy. W takich przypadkach zawsze zadaje sobie pytanie: dlaczego ten element musiał wylecieć? Czy ze względu na niewystarczającą moc DC, a może Yu Suzuki nie spodobał się system kolizji, albo uznał, że w taki sposób za szybko przeszlibyśmy grę? Wszystko możliwe.
Film, na którym zawarte są sceny z bety obfituje w wiele ujęć niemożliwych do pozostawienia w finalnej wersji ze względu na ograniczenia sprzętowe DC. Na przykład ukazanie wszystkich wieżowców w Hong-Kongu z bardzo dużej odległości czy też Doubuita z lotu ptaka.
Kolejną różnicą są puszki Coli, a właściwie ich design. Ten w becie, był z 1999 roku, a jak wszyscy wiemy akcja gry miała miejsce w latach osiemdziesiątych, tak więc bezdyskusyjnie należało to zmienić. Fajną sprawą było to, że dało się obejrzeć taką puszkę z każdej strony, a nie tylko front tak, jak w ostatecznej wersji.
Kolejnymi rzeczami, które wypadły są: jednoręki bandyta (wiadomo, za bardzo kojarzy się z hazardem) i automat Afterburnera w miejscowej gralni.
Co jeszcze? Czy to tylko ja, czy w Shenmue nie było QTE z pijanym robotnikiem w roli głównej? Facet przykleja się do Ryo i nie chce puścić. W końcu Ryo go odtrąca, a ten wkurzony przywala mu butelką w głowę.
Prawdopodobnie jest jeszcze wiele elementów, które nie zmieściły się w Shenmue, ale prawdopodobnie nigdy się o nich nie dowiemy. No chyba, że Yu zmięknie i udostępni swoje robocze materiały. Kto wie, może któraś z przyszłych części będzie je miała jako bonus.
Pozostaje czekać. Ale jeżeli dowiemy się czegoś nowego, to na pewno podzielimy się tym z Wami.

PS: Special thanks to Yakumo for his invaluable help in creation of this article.





Online: enter the matrix

Hej! Wygląda na to, że coraz więcej osób interesuje się graniem w sieci na PS2. Być może niedługo będzie można zorganizować jakieś spotkanie przy SOCOMie, albo czymś takim (Resident Evil Online, anyone?).

originalgangsta@wp.pl

Sytuacja

Patrząc na to, co się dzieje dookoła, nie sposób nie napisać kilku słów komentarza. Pierwszą rzeczą jest wywiad, jakiego udzielił ostatnio twórca REO. Stwierdził w nim, że jednak będą pobierane opłaty za grę w sieci, ale do wakacji chcą obniżyć koszta utrzymania serwerów tak, aby miesięczny abonament wynosił mniej niż 5$. Czterdzieści PLNów za miesiąc przycinania z ludźmi z całego świata, to chyba nie tak dużo, zważywszy na fakt, że można się na tę opłatę zrzucić w kilka osób.
Drugą sprawą jest premiera Adaptora u „nas". Okazuje się, że Polska nadal jest uważana za część Azji, albo jakąś prowincję Rosji, ponieważ Sony nie zamierza sobie zawracać głowy wydawaniem Adaptora w naszym pięknym kraju. Cóż, Xboxa też nie ma w Polsce...

Sieciówka od Datela

Producent sławnych przystawek, pozwalających oszukiwać w grach, poważnie potraktował strategię sieciową Sony i wypuścił własną sieciówkę. Go-Net (taką nazwę nosi to urządzenie) podłącza się do portu USB i podobno jest w 100% kompatybilna z wszystkimi grami sieciowymi na PS2. Tak, ale producent wymienia tylko te gry, które chodzą na każdej pecetowej sieciówce. A co z takim ATV OffRoad Fury 2? Tak czy inaczej, sieciówka kosztuje niecałe 30$, czyli około 120 PLN. Czy warto się nią jednak zainteresować, skoro w Polsce można taki sam sprzęt zdobyć już za 70 PLN?

Hugo atakuje

Czy moglibyście mi podać namiary na waszą redakcję, bo chciałbym pożyczyć od was Linksys USB 100 TX z Tonym 4 i sprawdzić, czy u mnie to działa.

hugo

Tak, jasne. Redakcja mieści się w Warszawie... Upss, zapomniałem, że sieciówka leży u mnie na półce. A tak na poważnie, to nie pożyczamy sprzętu.

Troszkę o GameCube

Ja w sprawie nowego kącika o necie na konsole nowej generacji. Po pierwsze koniecznie zmienić nazwę. Nie dość, że obecna okropnie nijaka i bzdurna to jeszcze traktuje tylko o Playstation 2.

Pomyliłeś adres. To tu powinieneś składać swoje propozycję: gulash@neoplus.com.pl (buhahahahha). A tak na poważnie - mam swoje typy, jak mógłby się nazywać taki kącik. Teraz traktuje on tylko o PS2 z prostego powodu, na razie gramy tylko na tej konsoli. Ale może Wy macie jakieś pomysły. Proszę bardzo, zawsze możecie je podsyłać na mój adres.

Przecież Xbox będzie miał swoje Xbox Live, a i GCN ma swoje do powiedzenia.

O Xbox Live mogłeś już przeczytać kilka obszernych materiałów w N+.

I właśnie jako posiadacz GCN chciałbym się dowiedzieć paru rzeczy na temat netu.

Proszę bardzo. Netu na GCN w Europie nie ma. Nawet w Stanach są trudności z dostaniem sieciówki. Nintendo Europe podaje, że premiera ma nastąpić w marcu. Jest to dość prawdopodobny termin, ponieważ Sega zapowiedziała PSO na GCN w tym samym czasie (podobno ma to być 7 marca). Ale musisz sobie uświadomić jedną rzecz. Ninny jest na tym polu o wiele słabsze od Sony i MS. Nie tylko nie posiada własnych serwerów, ale i PSO jest - jak do tej pory - jedyną grą z opcją online. A ten tytuł ma już kilka lat. Na DC wyglądała bardzo dobrze, ale na GCN, mimo odświeżenia, już nie bardzo. Czy jest teraz w stanie konkurować z EverQuestem czy True Fantasy? A za rok zaleją nas konsolowe mmorpgi, które przyćmią blask PSO. Chcesz jeszcze? Oprócz PSO na GCN zapowiedziany został jak do tej pory tylko Derby Owner's Club – konne wyścigi od Segi. I to wszystko. Nie wiem czy się śmiać, czy płakać.

I jak to podłączyć do netu? Kupuje sieciówkę do GCN, podłączam kablem do "czarnej skrzynki" SDI i już wszystko ślicznie.
Mam rację?

Kaxi

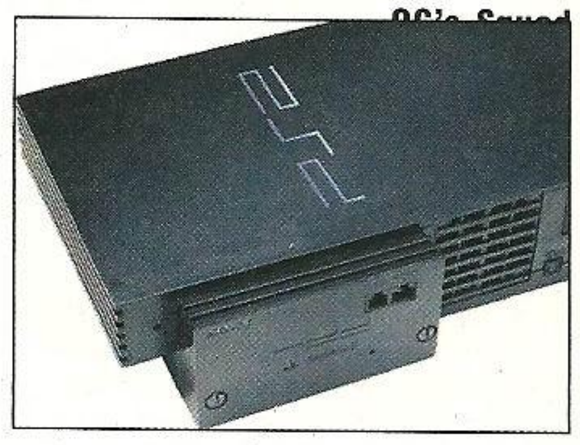
Myślałem, że SDI ma wyjście na COMie. Sieciówka do GCN ma wyjście na RJ45, więc nie podłączysz tego do niczego innego niż inna sieciówka lub hub.

Adaptor Sony!

Jak już widać, tematem naszego testu będzie Network Adaptor firmy Sony do konsoli Playstation 2.
Po miesiącu kopania w Internecie i wielu nieprzespanych nocach, w końcu znalazłem Network Adaptora w Stanach! Okazało się, że przesyłka przez firmę kurierską nie wchodzi w grę, gdyż kwota, jaką żądają jest nieosiągalna dla mnie (ponad 100$ - Network Adaptor + przesyłka). Zwróciłem się z prośbą o pomoc do znajomego w Stanach. Na drugi dzień dostałem wiadomość, że modem leży w sklepie "BestBUY" i czeka tylko na swojego właściciela. Cena - 39.99 $ + VAT (8.75 %) = 43.49 $.
Moja radość sięgnęła zenitu i padło słowo "kupuję". Po 9 dniach przesyłka dotarła do mnie do domu. Z przesyłką ta przyjemność kosztowała mnie raptem 56 $, co daje nam ok. 230 PLN (co jest i tak sukcesem w porównaniu z przybliżoną ceną, jaka będzie w Europie).
Adaptor był zapakowany tak, jak inne oryginalne urządzenia do PS2 (np. pilot, karta pamięci), czyli w żółte plastikowe pudełko.
Rozpakowałem sekretne pudełeczko, w którym znajdowały się:
1. Magiczna czarna kostka - Network Adaptor.
2. Instrukcja obsługi - w językach: angielskim, francuskim i hiszpańskim.
3. "Network Adaptor Start-Up Disc" - CD z softem i driverami.
4. Kupon do wysłania na bezpłatną grę Twisted Metal Black: Online.

Sam montaż urządzenia to przykręcenie dwóch śrubek monetą. Jednak potem zaczęły się schody. Po podłączeniu kabelka z końcówką RJ45 do wejścia sieciowego, włożyłem płytkę ze sterownikami. Okazało się, że płyta nie chodzi. Po dokładnym przeczytaniu instrukcji okazało się, że płytka jest nagrana w systemie NTSC U/C, a moja konsola (PAL) nie czyta takich płyt. Ale jakoś dałem radę.
Wsadziłem płytkę do paszczy PS2. Uruchomiło się menu CD. Do wyboru były następujące opcje:
1. HELP
2. DEMOS
3. ISP SETUP

Ad 1: W HELP był filmik pokazujący instalację i



uruchomienie modemu - wszystko bardzo dokładnie, gdyż Amerykanie to mniej rozumny naród.
Ad 2: W DEMOS znajdują się dwie gry demo w wersji On-Line (Frequency i NFL 2003) i parę filmików z zapowiedziami innych gierek.
Ad 3: Wszedłem w opcję ISP SETUP, a tam miłe zaskoczenie. Bardzo prosta procedura konfiguracji ustawień sieciowych - praktycznie wciskałem tylko "next" (X). Wpisałem jedynie nazwę połączenia. Mój serwer sieciowy postawiony jest na Freesco (skurczona wersja Linuxa przystosowana tylko do udostępniania połączenia przez SDI), gdzie wszystko było ustawione automatycznie (DNS, DHCP itd.).
Wszystko nagrało się na karcie pamięci - zajęło to 42 kb (w instrukcji jest napisane, że wymaga 137 kb). Po pięciu minutach grałem już w NFL i Frequency. Możliwe jest jeszcze podłączenie Adaptorem do netu poprzez numer dostępowy TP SA - jednak nie udało mi się skonfigurować połączenia.
Gry online na początku wywarły na mnie duże wrażenie. Fajnie jest grać jako jeden z nielicznych Polaków w sieci przed europejską premierą oficjalnej sieciówki. Jednak moje emocje szybko opadły. Chciałbym pograć i pogadać online z rodakami, a przez ich brak moja konsola znowu się kurzy. Przyznam szczerze, że brakuje także przeglądarki WWW. Niby nic wielkiego, ale czasem może się przydać, jak komp padnie.
Mam nadzieję, że mój opis przyczyni się do tego, że więcej graczy znad Wisły będzie starało się o Adaptora i spróbuje swoich sił w grach online.
Wielkie podziękowania dla znajomego - Andrzeja - który ruszył całą sprawę za oceanem.

Kacper & Odi

I to w tym miesiącu już wszystko. Sayonara.

MISTRZOWIE JATKI

MISTRZOWIE JATKI

Kino kopane wraca i to wraca w wielkim stylu! Cory Yuen i Yuen Wo Ping. Na Waszym miejscu dobrze zapamiętałbym te egzotyczne nazwiska. Należą one bowiem do dwóch najwybitniejszych choreografów i reżyserów sekwencji walki, jakich wydał przemysł filmowy w Hong Kongu. To im zawdzięczamy triumfalny comeback filmów kung fu, tak długo pogardzanych i opluwanych przez leszczy. Cory Yuen i Yuen Wo Ping, nazwiska gwarantujące jakość.

CHŁOSTA W OPERZE

Chinese Opera Academy to w Chinach prawdziwa instytucja. Tutaj szkoli się przyszłych aktorów, śpiewaków, nawet mistrzów kung fu. Proces szkoleniowy w tym miłym przybytku trwa bagatela dekadę. W ciągu tych 10 lat adepci mają zajęcia przez zaledwie 19 godzin dziennie (jacyś dziwni ci Azjaci). W trakcie tego codziennego seta uczniowie poznają tajniki gry aktorskiej, śpiewu, tańca, trenują wyczynowo sztuki walki, akrobatykę; mają zajęcia nawet z pantomimy. Natomiast same szkolenie opiera się na skomplikowanej wewnętrznej hierarchii popartej system kar i nagród, gdzie chłosta jest na porządku dziennym! Na ale, jak to mawiają w filmach o II wojnie światowej: przez piekło, do zwycięstwa!
To właśnie w operze chińskiej przecięły się drogi czterech przyszłych wielkich gwiazd kina kopanego: Jackie Chana, Sammo Hunga Kam-Bo, Yuena Biao i Coreya Yuena (używa tego nazwiska w ramach hołdu dla swojego mistrza Yu Jim-Yuena), którego bardziej niż kariera aktorska interesowało zawsze układanie scen walki. Panowie założyli razem grupę Seven Little Fortunes i wzięli się za podbój Hong Kongu.

WSPÓLNY MIANOWNIK – JET LI

W „Polowaniu na Czerwony Październik" Sean Connery tłumaczy, że powodzenie całej operacji zależy tylko i wyłącznie od tego, czy po drugiej stronie uda im się spotkać „właściwego" czytaj: myślącego właściwie człowieka. Swój swego zawsze wyniucha. Nie inaczej jest w przypadku przemysłu filmów kopanych. To przecież nie może być przypadek, że zarówno Corey Yuen jak i Yuen Wo Ping zdobyli sławę układając pojedynki Jeta. Najlepsi dla najlepszego.

SCHODY DO MIASTA ANIOŁÓW

Jeszcze w Hong Kongu Cory Yuen zdobył pozycję gwiazdy dzięki układaniu i reżyserowaniu sekwencji walk do kilku filmów z Jetem (m.in. „High Risk" i „Egzekutor"). Co więcej, udało mu się zdobyć taki szacunek, że awansował z pozycji koordynatora zajmującego się tylko realizacją sekwencji jatkowych, do roli prawdziwego reżysera. Oczywiście, kiedy tylko Jetcik dostał propozycje występu w „Zabójczej broni 4" z adnotacją, że ma to wszystko załatwić tak, żeby w scenach walki nie poobijać zanadto zbyt cennego dla wytwórni Gibsona, natychmiast zabrał ze sobą do Hollywood Coreya. I tak rozpoczął się ich amerykański okres. Od tego momentu minęło pięć lat, w trakcie których obaj panowie kroczą wspólnie od sukcesu do sukcesu. Najpierw Corey razem z asystentami wymyślają zupełnie nierealne walki, a potem na plan przyjeżdża pięciokrotny mistrz Chin w Wu Shu Jet Li i po prostu to robi. „Romeo must die", rewelacyjny „Pocałunek smoka" i „The One" – to wszystko ich wspólne dzieła. Bez Jeta Cory Yuen zrobił jeszcze za oceanem i w Europie pierwszych „X-Menów" i niedawno „Transportera", gdzie w głównej roli pojawił się znany z „Przekrętu" i „Porachunków" Jason Statham. Niestety, nawet intensywna kuracja sterydami nie pomogła i Jason stanowi tylko słabą kopię Jeta. No ale nie można mieć wszystkiego.

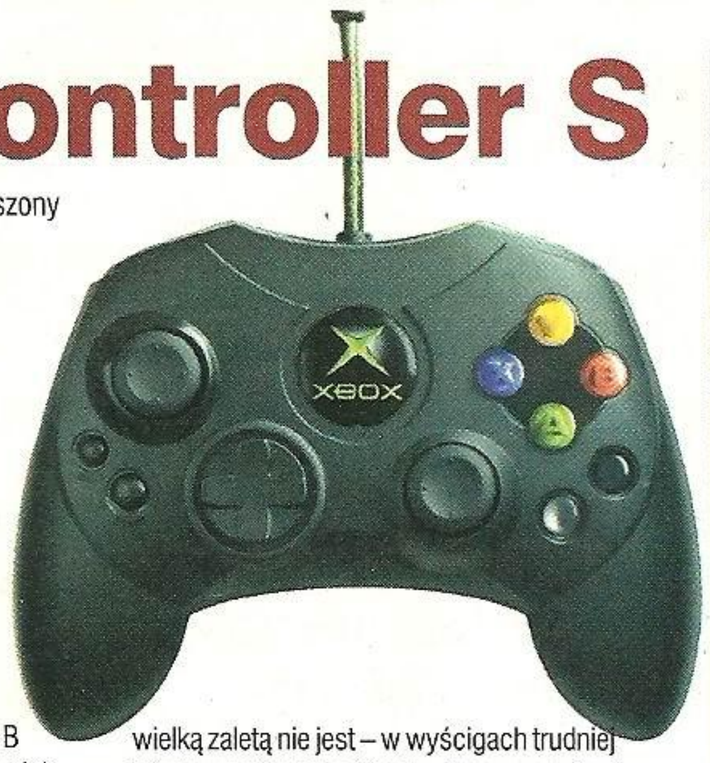
KIEDY CIOSY ŁAMIĄ KOŚCI

W filmach z Hong Kongu nie ma lipy. Aktorzy walczą naprawdę, raczej nie stosuje się kaskaderów. Zastępują ich najczęściej skomplikowane konstrukcje z linek, na których wisi aktor. Dzięki temu w praktycznie każdym obrazie z Jetem, nasz mistrz pluje w gębę prawom fizyki.

Zdecydowanie najpiękniej dla oka wychodzi mu to w klasyku klasyków czyli „Fist of Legend" z 1994 roku z choreografią Yuena Wo Pinga. Ten film powinien być Biblią dla każdego szanującego się fana produkcji z Hong Kongu. Zdecydowanie najlepsze walki, jakie widziałem, a od dziecka (seanse „Klasztoru Szaolin" debiutu Jecika w dawnym kinie Moskwa czy „Karatecy z kanionu Żółtej Rzeki" w „Młodej Gwardii") lubię sobie młócę pooglądać.
Yuen Wo Ping to artysta uniwersalny, który z równą łatwością układa czysto komediowe walki (polecam zwłaszcza „Tai Chi Mastera" z Jetcikiem i kolejne odsłony „Pijanego mistrza" z Jackie Chanem), jak i poważne, krwawe konfrontacje (m.in. „Dawno temu w Chinach"). Jego zawodowy profesjonalizm jest już legendarny, o czym najlepiej świadczą tytuły filmów, jakie zrealizował za oceanem: obsypane Oscarami „Matrix" i „Przyczajony tygrys, ukryty smok". A przecież na premierę czekają jeszcze dwie nowiutkie świeżutkie części „Matrixa" i „Kill Bill" samego Quentina Tarantino, gdzie Yuen Wo Ping układa walki wykonywane przez weterana z Hong Kongu Sonny'ego Chibę. Nie wiem jak Wy, ale ja już nie mogę się doczekać!

Szeregowiec Mandella

Xbox Controller S



W końcu trafił w nasze ręce nowy, zmniejszony pad do Xboxa o nazwie Controller S (S jak small, czyli mały). Zaprojektowany od nowa pad, ma swoją wyraźnie określoną grupę docelową – są nią osoby o małych dłoniach oraz dzieci i to widać. Pad jest przynajmniej o jedną czwartą mniejszy niż standardowy kontroler Xboxa. Dla tych, którym operowanie większym padem sprawiało trudność jest o niewątpliwie wybawieniem. Na tym jednak różnice się nie kończą – poważnie zmieniono ułożenie przycisków, które jest teraz dużo lepsze. Przede wszytkim przyciski X, Y, A, B rozłożono w większej odległości od siebie, a ich układ kopiuje idealnie to, co znamy z wszystkich padów do PlayStation. Przeniesiono też niefortunnie rozmieszczone przyciski Black i White, pod klawisze X, Y, A, B co sprawia, że nie zdarzają się już przypadkowe ich naciśnięcia. Rozmieszczenie gałek i krzyżaka zasadniczo się nie zmieniło, ale obecnie obie gałki są wklęsłe i lepiej karbowane, co powoduje, że palec tak łatwo się z nich nie ześlizguje. Gałki nie chodzą już tak luźno, jak w większym bracie Controllera S. Również krzyżak uległ przeobrażeniu i obecnie jest dużo wygodniejszy w użyciu. Spusty mają trochę mniejszy skok i trochę mniej siły potrzeba do ich pełnego wciśnięcia, co akurat wielką zaletą nie jest – w wyścigach trudniej jest utrzymać prędkość na wybranym poziomie. Ostatnią zmianą jest przeniesienie klawiszy Start i Back ze środka na lewo, pomiędzy krzyżak i lewą gałkę analogową – to dobre miejsce – nie trzeba do nich sięgać, wystarczy zdjąć palec z gałki. Nowy pad do Xboxa jest wyraźnie lepszy od starego kloca – poprawiono go w niemal każdym względzie. Jednak osoby o większych dłoniach mogą czuć pewien dyskomfort podczas grania za jego pomocą. Microsoft powinien chyba zrobić trzeci pad – Controller M (M jak medium, czyli średni), a stary model przerobić tak, żeby układ przycisków był identyczny jak w Controllerze S. Wtedy już chyba wszyscy będą zadowoleni. **[Chest]**

Compressor Supreme

Na naszym rynku pojawiła się kolejna kierownica z serii Compressor, o wiele mówiącej nazwie Compressor Supreme – to kółko ma zastąpić wysłużonego już poprzednika. Co oferuje? Przede wszystkim można ja podłączyć do PlayStation 2, PSone, a także do PC poprzez zawartą w zestawie przejściówkę USB. Już to zasługuje na pochwałę ponieważ nie trzeba kupować oddzielnej kierownicy do swego PC, w końcu budżet gracza nie jest z gumy, prawda? Kierownica wibruje na wszystkich konsolach i PC niezależnie od tego, w jaką grę gramy i to czy dana gra wykorzystuje wibracje czy nie. To spory plus, bo niektóre starsze gry na PSX nie posiadają takiej opcji (nie wspominając o grach na PC). W zestawie oprócz wymienionej już przejściówki USB znajduje się również czterokierunkowa skrzynia biegów z hamulcem ręcznym i analogowe pedały, które możemy programować. Kierownica potrafi emulować pracę Dual Shocka i Dual Shocka 2, a także zwykłego, staruteńkiego pada do PSX.

Zestaw prezentuje się całkiem efektownie, rozłożenie przycisków jest dobre, a kółko nieźle leży w ręku. **[Brock]**

Cordless Controller

Oto przed Wami pierwszy bezprzewodowy pad do PlayStation 2 od firmy Logitech. Takiego urządzenia jeszcze PS2 nie miał i nie zanosi się na razie na jakiegoś konkurenta.

Pad jak na standardy PS2 jest bardzo duży i ciężki. Jest to spowodowane oczywiście bateriami – potrzeba aż pięciu „paluszków" R6/AA do zasilania tego urządzenia. Mają one jednak wystarczyć na pięćdziesiąt godzin nieskrępowanego grania i to przy włączonych wibracjach!
Cordless Controller ma gwarantowany zasięg sześciu metrów, ale działa również z większej odległości. Naprawdę fajnie jest położyć się na kanapie i pograć sobie bez obawy, że ściągnie się konsolę z półki i plątania w kable. Oczywiście w pomieszczeniu może działać więcej bezprzewodowych padów Logitecha i wcale sobie nie przeszkadzają. Cordless Controller działa na częstotliwości 2.4 Ghz, więc nie ma obawy, że będzie zakłócał działanie telefonów komórkowych (i vice versa).
Jak większość urządzeń Logitecha, Cordless Controller jest ergonomicznie zbudowany i dobrze leży w ręku, choć jego masa dość mocno obciąża nadgarstki, więc przerwy są nieodzowne.
Logitech Cordless Controller jest kompatybilny ze wszystkimi konsolami Sony – PlayStation, PS one i oczywiście PlayStation 2.
Niestety cena tego urządzenia jest wysoka i nie każdego będzie stać na komfort bezprzewodowego grania. **[Shek]**

Odd Stuff - dziwoląg

Witka! Przed Wami nowy wymysł szalonego doktora Thug'a. Dlaczego nowy? Bo nie stary (hiehie). Przedstawiam Wam ODD STUFF!

txt: Dr Thug

Będę zajmować się tutaj starym (nowym także) sprzętem, ale nie takim, na którym szaleli nasi dziadkowie. Tu zobaczycie to, czego nie dotknął żaden człowiek posługujący się widelcem i łyżeczką lub nawet żaden na Ziemi! Tylko wybrańcy zostali pobłogosławieni możliwością dotknięcia tego gorącego stufu, a teraz Wy będziecie mieli okazję go zobaczyć. Co zatem tu ujrzycie? Będą to konsole (a jakże!), ale i wszelkie dziwactwa prosto z kraju Kwitnącej Wiśni (byczo...).
Zacznijmy podróż po pełnym wykręconych ciekawostek pokoiku dr Thuga. Dzisiejszy odcinek w dużej części będzie poświęcony przeglądowi Dreamcastów!

Na rozgrzewkę

Wszyscy znamy DC w białym kolorze. Japońskie wersje miały czerwonego makarona, a PALowskie niebieskiego.
Zaraz za nią najbardziej znaną edycją jest czarny DC, wydany w USA razem ze sportowymi tytułami od Segi, nazwany DC Sega Sports. Został również wypuszczony „goły" czarny DC. To jeszcze nic, słyszeliście o srebrnym? Teraz już słyszeliście, hehe.

Pink

Czym mogę Was jeszcze zaskoczyć? Może Dreamcastem różowym? Został takowy wydany tylko w Japonii razem z Hello Kity. To jedna z tych gier, których nie rozumiemy, a w kraju ryżem i sake płynącym sprzedaje się jak ciepłe bułeczki. Jak widzicie na załączonym fotosie obudowa została zrobiona z przezroczystego „Mac'owego" plastyku. Ale to nie wszystko. Jest różowa memorka, klawiatura i pad. To idealny zestaw dla każdej grającej kobietki. Żeby nie zawieść panów graczy stworzono również edycje niebieską.
Nie był to jedyny różowy DC. Widocznie Japończycy lubią ten kolor. Dostali różowiutkiego DC z Sakura Wars (na klapce małe arty postaci), padem, memorką. Jednak każdemu fanowi mangi najbardziej powinno przypaść do gustu, z wielkim artem głównej bohaterki.

Sonic

Jak firmy tworzące gry przykładają wagę do wszelkiego rodzaju rocznic nie trzeba chyba wyjaśniać. A że przy tym wpadnie do kiesy trochę grosza, to tylko efekt uboczny. Tak, czy inaczej i Sega stara się obchodzić takie okazję. Przy dziesiątych urodzinach Sonica wydała niebieskiego DeCeka z Jeżem na klapce. To raczej ciekawostka dla fanów ponaddźwiękowca, bo chyba sami przyznacie, że nie wyszło to jakoś za specjalnie.

Divers 2000

Nie mogłem odmówić sobie przyjemności zaprezentowania Wam DeCeka wciśniętego do TV. To prototyp multimedialnego kombajnu. W zestawie mamy pilota, kamerę, klawiaturę, pada, przystawkę do wstrząsów, płytkę z oprogramowaniem do netu, mikrofon i kasetę wideo z instrukcją. Wejście na płyty znajduje się na górze pudła telewizora, a pod ekranem mieszczą się wejścia na pady, bądź klawiaturę i myszkę. Po bokach i na górze znajdują się świecące diody. Pudło, jak zapewne widzicie, ma opływowy kształt i zrobione jest z błyszczącego, jasnego plastyku. W jednej maszynie mamy TV, konsolę, połączenie z Internetem i możliwość prowadzenia konferencji przez kamerkę. Projekt jest dość śmiały, ale doskonale wykonany, a zarazem funkcjonalny. Jest to jeden z ostatnich wspaniałych pomysłów Segi. Później wiemy, co się stało... Diversa 2000 po dłuższych poszukiwaniach można namierzyć i ściągnąć z Japonii. Jeśli tylko macie 1000 dolców, z którymi nie wiecie co zrobić, to chyba już znaleźliście dla nich przeznaczenie.

Pad czy ekran?

Oto kolejna ciekawostka. Twórcą tego wynalazku, o przeuroczej nazwie GameCube Hip Screen Pad jest firma Hip Hear. Wygląda fajnie. Prawdopodobnie trzeba go podłączać do tostera również kablami z sygnałem, przez który leciałaby wizja i dźwięk. Ale największe trudności pewnie sprawi utrzymanie tego w garści. Toż to duże bydle! I ta cena – 100$, jak za nowiutkiego GBA.

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

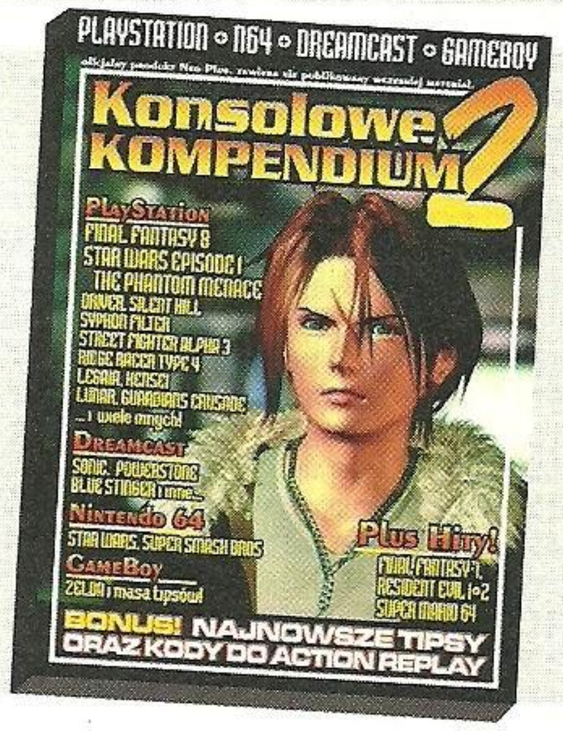
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

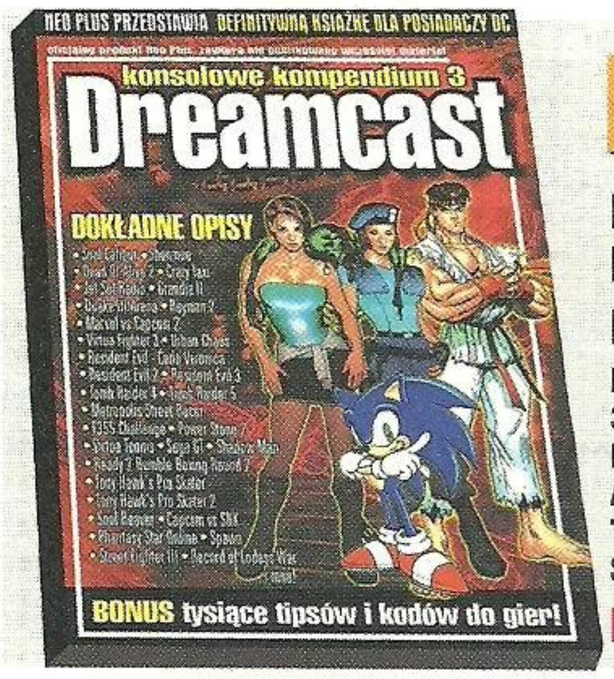
Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)





KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:

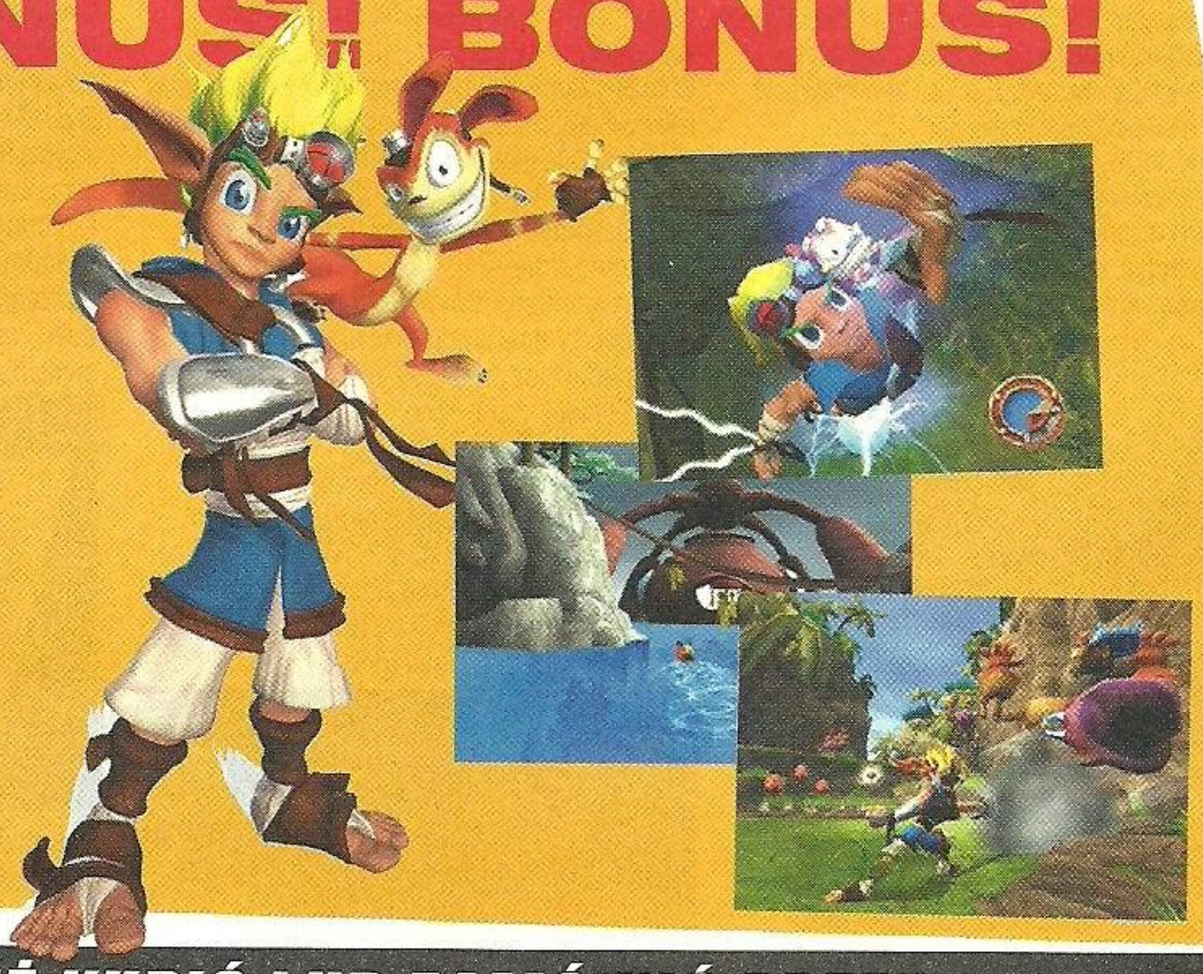
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ DWA NUMERY ARCHIWALNE, LUB PRENUMERATĘ, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJĘ DEMO GRY JAK & DAXTER NA PLAYSTATION 2!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku.
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.
UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY o1 - o5 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i nne
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PlAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **40 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **80 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 42 kwiecien 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube!
Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

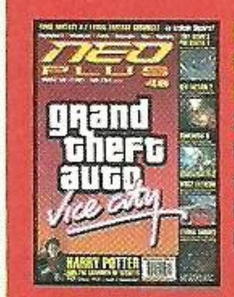
NEO PLUS nr 43 maj
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

NEO PLUS nr 44 czerwiec
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdz.
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver
EXTRA: PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, SLy Cooper, WRC2 oraz ECTS 2002!

NEO PLUS nr 47 listopad
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci



NEO PLUS nr 48 grudzień
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eterenal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 2003
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars

---

Odcinek dla poczty

RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

-

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

wpłacający: .....

ul. .....

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

-

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

wpłacający: .....

ul. .....

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

-

.....

telefon: .....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

wpłacający: .....

ul. .....

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

F.A.Q

Znienacka Gulash zaatakował mnie z propozycją napisania FAQ-a. Z waszego punktu widzenia może to wyglądać na starannie zaplanowane posunięcie czy coś w tym stylu (pięćdziesiąty numer i te rzeczy), ale tak nie jest. Mój pierwszy superzabawny pomysł na FAQ po powrocie z zaświatów został już odsunięty w przyszłość, a Gulash i Marcel siedzą obok jak sępy i co jakiś czas torpedują moje idee, ale spoko – co się odwlecze to nie uciecze. Tak czy inaczej cieszę się z powrotu na łamy FAQ-a i z przyjemnością będę odpowiadał na wszystkie Wasze listy, poza tymi, w których macie jakieś pytania dotyczące samochodówek albo hardware'u. Ale chwilowo wysyłajcie listy pod adresem Marcela: marcellus@neoplus.com.pl.

Banan

TECHNIKALIA

Na pytania natury technicznej odpowiada red. Poyep - piszcie do niego pod adresem: poyep@go2.pl. Prośba o polskie znaki!

Ohayo Poyep-san!
Mam dwa pytania:
1. Czy jest jakiś legalny, lub trochę mniej legalny sposób na puszczenie gry NTSC ze Stanów na PS2 PAL? Co to właściwie jest PAL/NTSC Konwenter?
2. Co do DivX Player pod PS2, to słyszałem, że aby działał, konsola musi być przerobiona. Czy to prawda?
Czy DivX Player'a będzie można kupić normalnie w sklepie, czy trzeba będzie ściągać z netu?

Ja Ne!

1. Jedynym sposobem jest zaopatrzenie się w modchip typu no-swap lub zwykły action-replay, gdyż niestety tylko one pozwalają na uruchamianie gier o innym kodzie. Jakieś 2-3 miesiące temu było głośno o płycie bootującej do PS2, umożliwiającej na uruchamianie gier NTSC na konsolach PAL i na odwrót, ale czy to prawda...
Konwerter ten zwyczajnie zamienia sygnał NTSC na PAL. W przypadku, gdy Twój telewizor nie obsługuje sygnału NTSC, może okazać się nieoceniony.
2. By móc oglądać Divx potrzebujesz niestety przerobionej konsoli. Playera możesz ściągnąć z Netu, bez potrzeby płacenia za niego. I to były cztery pytania.

Cze Poyep
Mam problem. Będę posiadaczem konsoli Nintendo 64 NTSC. Mam w związku z tym pytanie : Co zrobić aby chodziły na niej gry PAL? Czy trzeba kupić jakąś "przeplotkę", czy po prostu gry w PAL-u chodzą na konsoli NTSC ?

Pozdrawiam, Wojtek

By móc grać w gry PALowskie na konsoli w systemie NTSC, musisz zaopatrzyć się w tzw. N64 Passport. Instalujesz go w slocie na cartridge. Z jednej strony należy włożyć cart z jakakolwiek grą NTSC w celu wczytania kodu, w drugi slot ładujesz grę, w którą życzysz sobie grać. Urządzenie to jest dość trudno dostępne, radzę poszukać na pewnej popularnej aukcji.

Elo Poyep. Mam pytanie. Czy jak PS2 dostanie dysk twardy, to będzie mógł on być wykorzystany do zapisu lepszej jakości tekstur? W końcu będzie więcej miejsca.

cUZO

Dysk będzie wykorzystywany (jeśli w ogóle się pojawi w sprzedaży w Europie) do szybszego ładowania kodu i tekstur do pamięci, a także będzie pozwalał tworzyć znacznie ciekawsze pod kątem interakcji gry. Oczywiście również save'owanie będzie odbywało się szybciej, a może nawet w dowolnym miejscu.

Mam pytanie: czy mogę podłączyć PS2 do netu przez to samo stałe łącze, co kompa i czego będę potrzebował?

Tomek

Jeśli masz już dostęp do stałego łącza, to będziesz potrzebował jedynie Network Adaptora lub kompatybilnej karty sieciowej. Sprawę wyjaśniał i wyjaśnia OG w swoim dziale.

Cześć
Czy można przerobić PS2 w wersji NTSC by pobierała napięcie 220V, zamiast 110? Czy zawsze konieczny jest konwerter napięcia? Pozdrawiam.

Gucio

Tak, można wymienić pewne kondensatory na pojemniejsze. W fachowym serwisie bądź warsztacie elektronicznym powinni wiedzieć, co należy zrobić.

NAWRÓCONY

Witam!
Nazywam się Kuba i jestem waszym wiernym czytelnikiem (mam już dwa numery!!!).

Bomba. Chciałem rzucić jakąś kąśliwą uwagę, ale głupio byłoby jakbyś na tych dwóch numerach zakończył.

Chciałbym opisać wam mają drogę do PS2... Drogę nawróconego PeCeciarza.
Na PC grałem od dawna (Wolf, Doom czy Duke to było coś!). Tak sobie grałem, grałem w różne coolerskie gierki jak np: GTA, Half - Life, Kłejki, Starcraft czy AoE, to były wielkie tytuły i naprawdę megazajawkowo spędzony czas. Ale wszystko ma swój kres i moja fascynacja grami też się wypaliła.

Zabawne, całkiem niedawno przechodziłem podobny okres. Na szczęście już minął.

Stało się tak z kilku powodów, po pierwsze wydawało mi się, że już z tego wyrosłem, a po drugie nie chciało mi się co kwartał wymieniać akceleratora, procesora czy jakiegoś innego szajsu by płynnie chodził mi jakiś nowy hicior, a po trzecie w grudniu 1999 upadło moje ulubione gierkowe pismo (wiecie jakie...).
Nie będę pisał jak je lubiłem, bo Wy z tego upadku na pewno się cieszyliście. Ale nie o tym miało być. Ostatnio jednak przeglądałem stare numery tego pisma i zwróciłem uwagę na buńczuczne zapewnienia naczelnego o rychłym końcu konsol i wiecznej dominacji PC na rynku gier. Heh, gościu trochę się pomylił, bo to jego pisemko upadło, a konsole jak widzę trzymają się nieźle.

Nieźle to się trzymają na świecie, bo u nas z całym tym świetnym supportem polskich dystrybutorów to jest mocno tak sobie.

Ale nie o tym miało być. Takim sposobem na początku roku 2000 skończyłem się jako gracz. Oczywiście od czasu do czasu kumpel przyniósł jakąś gierkę, ale to już nie było to, nie ten zapał, nie ta fascynacja. I tak żyłem sobie prawie 2 lata bez giercowania... Jak normalny człowiek.
I co się stało???
W grudniu 2002 przeskakując pilotem po jakiś zagranicznych kanałach telewizyjnych, nagle zobaczyłem gościa w niebieskiej, hawajskiej koszuli, który gdzieś tam biegał, czymś tam jeździł i do kogoś tam strzelał,

Na razie brzmi jak tefałenowskie Pod Napięciem z panem Wroną w śmiesznej czapce.

a na koniec napis: GTA: VC.

Aha.

Ale to wystarczyło! Wszystkie dobre gierkowe dni (i zarwane noce) stanęły mi przed oczami. To był impuls i przekaz do mózgu: MUSISZ TO MIEĆ! Po dwóch latach letargu!
No i spoko. Tylko, że to VC było na PS2. Ale co tam, nigdy nie miałem jakiegoś urazu do konsol. Miałem za to trochę uzbieranej kasy (dawno nie apgrejdowałem kompa). I takim sposobem całe święta spędziłem w Vice City (zresztą jestem tam cały czas).
Oprócz GTA:WuCe mam jeszcze PES2 i TS2, i prawdę mówiąc są to moje pierwsze oryginalne gry (na PC było inaczej).
Jedna rzecz, która mnie denerwuje to PeCetowo-konsolowa i konsolowo-konsolowa wojna. Jak dla mnie to urojony konflikt zakompleksionych ludzi.

Szczerze mówiąc pisaliśmy o tym już bardzo wiele razy i nie ma sensu się powtarzać. Pracowałem i pracuję w różnych pismach – zarówno pecetowych jak i konsolowych i mam na sprawę podgląd z obydwóch stron. Zawsze byłem i będę zdania, że najważniejsze są gry. Oczywiście mam też kilka innych przemyśleń (Nick Carter będzie miał ciężki orzech do zgryzienia z Justinem Timberlake'iem w ramach pojedynku boybandowych survivalowców i to, że do grania służą konsole), ale cały czas powtarzam – najważniejsze są właśnie gry. Nieważne na co. Jeżeli kogoś stać niech czerpie pełnymi garściami. Jeżeli nie – niech starannie wybiera, ale dissowanie kogokolwiek jest pozbawione sensu. Tak samo jak moje mówienie o tym, bo i tak osoby o odmiennym zdaniu są na takie argumenty zazwyczaj ślepe.

Ale nie o tym miało być... Zresztą sam już nie wiem o czym. Chyba czas kończyć. Konsola to piękna sprawa, a reklama to groźne narzędzie... Jak ktoś chce napisać to niech wali antyglobalizta@poczta.onet.pl.
Pozdrawiam.

Kuba

ROCZNIK 2001

Witam, to znów ja!

Witam, to znowu ja!

Kilka luźnych pytań bez żadnego wprowadzenia:

1) Jak to się stało, że Nightfire nie ma na GCN (ta seria wywodzi się przecież z N64)?

Oczywiście, że jest. Tylko najwyraźniej chłopaki nie dostali recenzowalnej wersji.

2) Jakie są (z tych znanych) gry na kilku płytach na DC (poza Shenmue I i II oraz Residentem: CV)?

Ja tam żadnych nie pamiętam.

3) Czytałem jeszcze raz wszystko o sieci z kwietnia 2001 i nadal mam kilka wątpliwości. Czy lepiej żeby DC był w NTSC i skąd mam wiedzieć, jaki jest mój (no raczej PAL co?)?

Cóż. Ehem. Szczerze mówiąc nie wiem o co chodzi.

- Czy WebBrowser jest konieczny czy nie i jaki jest w Polsce najnowszy?

Wiesz co, głupia sprawa, ale w Polsce nie ma żadnego. Wszystkie to importy z USA.

- W N+ testowane gry sieciowe są w systemie NTSC US (tak jest podane). Czy to konieczny system dla gier by działały w sieci?

Nie. Możesz grać na przykład w Quake III w PALu.

4) Gdzieś w jakimś artykule napisał ktoś (no na pewno to wiem tylko, że było to Neo+), że ma być tuner do GBA. Okej, ale skąd ten zachwyt i pytanie na koniec: "wyobrażacie sobie te możliwości"? Nie GBA pierwszy ma możliwość podłączenia tunera (podpowiadam Sega GG i było to już ponad 10 lat temu)! Czym się tak redaktor dany podniecał? Nie wiem.

Prywatnie nie wiem czym się dany redaktor podnieca (ale to dosyć ciekawe zagadnienie; w redakcji jest gość, przy którego biurku właśnie siedzę i tam ma zamontowany na tablicy korkowej film o tytule „Itsy Bitsy Bang Bang" z kilkoma rozebranymi karłami na okładce, co pozwala mi wyciągnąć kilka ostrożnych wniosków na temat jego upodobań), ale jeżeli chodzi akurat o GBA i opcję podłączenia do tunera to zapewne chodzi o rozmiar i w ogóle.

Aha, te wszystkie pretensje, pojawiające się w tym i poprzednim mailu, tylko wyglądają na takie poważne, tak na prawdę traktujcie je z przymrużeniem oka (bo Neo+ ma na prawdę wysoki poziom i spox recenzentów), ale na pytania wolałbym dostać odpowiedzi. To wszystko, pozdrawiam.

Filipo!

OK, dzięki. Sądząc po czasie reakcji już niebawem możemy spodziewać się maila z pytaniami na temat premiery PS2 w Japonii. Ale trudno. Nierychliwy, ale sprawiedliwy – to też się liczy.

GCN, SC, ITD

Cześć!
Nowy numer N+ jest naprawdę spoko, ale zaniepokoiły mnie dwa zwroty użyte w Newsflash. Otóż przy liczbie sprzedanych Metroidów w USA piszecie "jednak ktoś kupił tę konsolę".

Ani chybi jakiś uprzedzony, nie podpisany redaktorek z enplusa.

Co to ma w ogóle znaczyć? Z tego, co wiem to "sześcianów" sprzedało się na świecie więcej niż iXów.

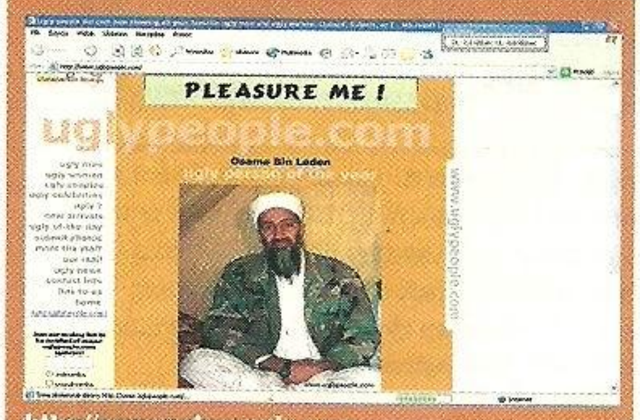
Bleee. Dane zmieniają się z dnia na dzień i zależą od tego kto i jak interpretuje wyniki. Czy liczba sprzedanych, czy tych, które pojechały do sklepów czy te oddane w komis itd itp.

Po drugie przy informacji o zawężeniu współpracy między N i NEC komentarz jest całkowicie nietrafiony. Bo czy to, że ktoś pracuję nad kolejną konsolą oznacza, że porzuca starą?

Nie, ale taki wniosek nasuwa się sam. Kiedy tylko pojawiają się głosy na temat nowego projektu, żeby nie wiem jak ktoś się wytężał to i tak gracze mogą pomyśleć, że od obecnej konsoli odsunięte zostały ważne osoby (bo przecież jasne jest, że właśnie takie zajmują się

CHŁODNE STRONY

Jeśli macie wolną chwilkę, zajrzyjcie na nie.



http://www.uglypeople.com
Strona ze zdjęciami najbrzydszych ludzi na świecie. Codziennie dochodzą nowe zdjęcia, nadsyłane przez odwiedzających. Są także fotki celebów (na przykład aktorek) bez makijażu itepe. Można się przestraszyć...

http://moonaples.com/lagi/index.html
Strona nosi nazwę The Art Of Panzer Dragoon i znajdują się na niej liczne szkice, arty i inne fajne rzeczy z Panzernej sagi. Także ciekawe linki do innych stron traktujących o tej serii.

http://www.gamepapers.com
Każdy gracz lubi czasem wrzucić na pulpit jakąś tapetkę ze swoim ulubionym bohaterem. Na tej stronie znajdziecie ich naprawdę sporo - w tym kilkanaście z Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball.

http://www.worldofspectrum.org/projectay/index.htm
Coś dla fanów starej szkoły. Tysiące muzyczek z gier na ZX Spectrum i playery emulujące słynny chip AY. Tylko posłuchajcie niektórych z nich, łza się w oku kręci...

http://www.sherdog.com
Strona o shootfightingu aka MMA (Mixed Martial Arts). Jeśli chcecie zobaczyć filmy z prawdziwych walk, czy zdjęcia najlepszych, śmiało atakujcie.

nowymi technologiami) i już nie w pełni poświęcają się „starym" konsolom.

Przecież MS i SONY też pracują nad kolejnymi konsolami. Czemu N ma być gorsze?

Z definicji nie jest, ale moim zdaniem GCN ma przed sobą trudny okres. Jasne, za chwilę w Europie ukażą się największe hity na tę konsolę, ale kiedy dym opadnie – nie bardzo widzę jakąś szczególnie dużą listę ekskluziwuf na konsolkę Nintendo. Poza Residentem 4 (dopiero w 2004!) przecież otworzyły się właśie na pozostałe systemy...

Teraz sprawa Splinter Cell. Wprawdzie recenzja jest zawsze subiektywna, ale to już przesada. Ta gra nie może być grą roku (który dopiero się rozpoczął). Wady, jakie wymienia recenzent są po prostu kolosalne. Gra, której sposób przejścia jest tylko jeden... Błeee. Moim zdaniem cała zabawa w tym, żeby wybierając z dostępnych środków na swój sposób przejść misję. Taki był Headhunter (naprawdę genialna pozycja).

No i zobacz – nie do końca zgadzam się z Grabarzem i zupełnie nie zgadzam się z Tobą. I mam własne argumenty. Czy to oznacza, że nie masz racji? Nie. Po prostu każdy z nas ma własne zdanie. I tak długo jak każdy z nas jest w stanie obronić swoje zdanie i poprzeć je rozsądnymi argumentami – wszystko jest w porządku. Nie trzeba się z tym zgadzać.

Podsumowując ocena i tak zależy od autora recenzji, ale okrzyknięcie produkcji grą roku jest chyba zbyt pochopne. Oburzą się pewnie miłośnicy Xboxa, którzy pomyślą, że mówię tak z zazdrości, bo gra wyszła nie na moją konsolę. Mylicie się! SC wyjdzie także na PS2 i GCN, więc ja także chciałbym by pozycja była porządna. Pozdrawiam.

Kaxi

TO FAKT

Witam,
Muszę powiedzieć, że wam zazdroszczę chopaki. Wydaje mi się, że macie najbardziej gitesową robotę w ogóle. Wystarczy dużo grać, coś potem skrobnąć i jeszcze macie pewnie z tego jakieś tam pieniądze, co? Też bym tak chciał. A na dodatek to pewnie jeszcze panienki na was lecą jak liście z drzew w listopadzie.

Łoooooo. Po prostu same laski, pieniądze i gry.

Idziecie sobie pewnie na jakąś domową imprezkę odpalacie konsolę i zaczynacie młócić w ulubioną pozycję(?!) i wszystkie panny wasze, co? Nawet nie potrzebujecie Malucha z wypasionymi spojlerami i jakimś łomotem w radiu ! Po prostu zamaszyście. Ja też tak chcę. Czy możecie mi pomóc lub chociaż dać jakąś ciekawą radę? Pozdrawiam wszystkich...

The "Desperat" Bill

Hmm... Na pewno nie tak. Zacząłes dosyć kiepsko. Musisz zaprezentować swoje pisarskie umiejętności, a najwyższa kapituła Neo Plusa przyjmie Cię albo nie. Ale zaraz, wydaje mi się, że już kiedyś pisałem coś na temat tego, w jaki sposób można podjąć współpracę z pismem.

MUZYKA DLA USZU

Cześć!
Piszę w imieniu swoim i moich kumpli (którzy nie mają kompa tylko konsolę. Więc tylko ja mogę pisać meile, bo mam i to i to).

Niezle, poczucie władzy. Tak trzymaj.

Mianowicie bardzo spodobał nam się nowy dział w Neo+, który przedstawia zespoły grające ostrzejszą muzę.

Zobaczymy czy spodoba się też innym.

Może by ten dział został na stałe?

Z tego co się dowiedziałem, to będzie się pojawiał.

Oczywiście w takiej formie w jakiej jest. Przecież nie zajmuje on dużo miejsca. Wiem, że to nie miesięcznik muzyczny, ale taka muza ma wiele wspólnego z konsolami. Przecież w wielu grach jest wykorzystywana ostrzejsza muza (np. wyścigi).

To prawda. Rzeczy związane z grami powinny funkcjonować. Będzie i to.

Mało tego. Praktycznie każdy gracz konsolowy słucha takiej muzy.

Znam takich co słuchaja innej. Nie generalizowałbym. Oczywiście o gustach się nie dyskutuje, a poza tym mamy już wystarczająco dużo wojen konsolowo-konsolowych i konsolowo-pecetowych i nieszczególnie potrzebne są tu jakiekolwiek jazdy muzyczne. Jeszcze tylko niech ktoś napisze, że gracze konsolowi kibicują Zniczowi Pruszków i mamy komplet.

Jako dowód podaję moich pięciu kumpli, którzy słuchają takiej muzy i grają, jak ja na konsolach. A o tych, z którymi mało się koleguję mogę napisać tylko dwa zdania. Te osoby to typowi dyskotekowcy (wiadomo jakiej muzyki słuchają) i nawet niektórzy z nich nie wiedzą do czego służy konsola.

Nie stawiałbym znaków równości pomiędzy gatunkami muzycznymi i świadomoscią konsolową. Przyczyny znajdziesz piętro wyżej.

LEKCJA ŻYCIA

Cześć!!!!
Na początku standardowe pozdrowienia dla całej redakcji!

Na początku standardowa odpowiedź redakcji – dzięki!

Piszę ten list, aby pokazać wszystkim Konsolowym Braciom, że szkoła może być dobrym miejscem na pokazanie innym swojego zainteresowania - czyli gier video.

O, to mi się podoba.

Ta historia zaczęła się od tego, że na jednej z lekcji angielskiego (w liceum) nauczycielka (zresztą bardzo sympatyczna) zaproponowała, aby ktoś przygotował lekcję. Jako, że lubię angielski zainteresowało mnie to.

Jak zwykle w takich sytuacjach na moje barki spada obowiązek, z którego w imieniu wszystkich czytelników oraz redakcji jestem zmuszony się wywiązać. Możesz podesłać zdjęcie pani profesor? I w ogóle – drodzy czytelnicy, jeżeli chcecie wysłać zdjęcie miłej pani nauczycielki, która nie reaguje na hasło „gry" wysypką lub czymś jeszcze gorszym, to zapraszamy. Dobrych wychowawców z przyjemnością utrwalimy na łamach N+.

Zacząłem myśleć, jaki temat mogę poruszyć na owej lekcji? Nagle dostałem olśnienia: Metal Gear Solid - moja ulubiona gra, całkowicie po angielsku i jaka pouczająca!

Fakt, że nie wpadłeś na zaproponowanie Xtreme Beach Volleyball tłumaczę sobie tylko tym, że wtedy jeszcze nie było jej na rynku.

Wziąłem się do roboty. Trzeba było wybrać odpowiednie filmiki i momenty z gry.

Wyjąwszy wątek homoseksualnego wampira mającego romans z ojcem swojej czarnoskórej przyjaciółki, oraz motywy głównego bohatera od lat dziecięcych szkolonego w sztukach zabijania i pana prezydenta lubującego się w chwytaniu przybywających mu na ratunek osób za krocze – sam nie wybrałbym lepiej.

Musiałem po raz kolejny przejść Metala aby uzyskać odpowiednie save'y. Koniec końców wybrałem chyba najpiękniejszą scenę z filmu to jest: Snowfield - śmierć Sniper Wolf.

No tak. Tak bardzo chciałem być zabawny, że nie zwróciłem uwagi, że to jedynka. Oops.

Oprócz niej załapały się:
- scena gdy Otacon moczy majtki.
- moment w którym Snake przypomina sobie śmierć Meryl.

Dosyć istotnym problemem okazało się załatwienie potrzebnego sprzętu. Na początku pożyczyłem TV od dyrektora (którego serdecznie pozdrawiam, hehe), ale ten (telewizor) nie miał eurozłącza. Musiałem, więc udać się do innego nauczyciela (w tym przypadku nauczycielki), która okazała się być przyjazna mojemu projektowi. Wypożyczyła mi (do innej pracowni) piękny, wielki TV z euro (którego o mało nie zniszczyliśmy wraz z moim kolegą - okazał się bardzo ciężki hihi). Wreszcie nadszedł dzień, na który długo czekałem - MOJA lekcja. Większość osób, która nie wiedziała wcześniej o moim planie już na początku wykazała duże zainteresowanie (chociaż dziewczyny miały większą nadzieję na obejrzenie jakiegoś filmu). Na samym początku przeczytałem krótką, lecz konkretną notatkę wprowadzającą wszystkich w realia gry (po angielsku ofkoz). Wkrótce potem pokazałem jak korzystać z lornetki i PSG - 1. Uśmiech na twarzach klasy wzbudziła moja (potrójna, ugh!) nieudana próba schronienia się do pudła i oszukania strażnika (ach ten stres!).

Ach ta trema. Ja sam też nie omieszkałem rozpocząć prowadzonej przez siebie studniówki do nonszalanckiego rzucenia „Krótkim okresem czasu" przed całą szkoła.

Później wszyscy razem obejrzeliśmy owe 3 filmiki, co również w większości wzbudziło zainteresowanie. Moja nauczycielka anglika, która na początku myślała, że jest to gra całkowicie pozbawiona jakichkolwiek wartości, pod koniec lekcji lekko zmieniła zdanie - z dużym zainteresowaniem wsłuchiwała się z rozmowę Snake'a ze Sniper Wolf, ale mimo to i tak nie pochwalała przemocy w niej zawartej.
Jak by nie było razem doszliśmy do wniosku, że grając w gry video również można szlifować język. Aby cała lekcja była mile przez wszystkich wspominana na samym końcu pokazałem intro FF8 jako pokaz umiejętności graficznych Szaraka.

Bardzo fajny pomysł.

Ogólnie myślę, że wszyscy byli zadowoleni i każdy wyniósł z tej lekcji coś nowego. Kończąc mój przydługi list jeszcze raz chciałem zachęcić innych graczy, aby próbowali pokazać, czy to w szkole czy poza nią, gry video z ciekawej strony oraz, udowadniać innym, że nie tylko "niszczą mózgi" ale, że mogą nas również czegoś dobrego nauczyć. Pozdrowienia

A.ŁAPIŃSKI

Bardzo mi się spodobał twój pomysł. Program „Z Neo Plus przez szkoły Polski" rusza już we wrześniu.

Z tego jasno wynika, że nie grają na konsolach i traktują to jak głupotę (znałem takiego gościa w szkole średniej co mi to mówił i czym prędzej zerwałem z nim jakikolwiek kontakt).

I słusznie.

Tak to wszystko wygląda w moim małym mieście. Widzisz więc, że większość konsolowców słucha mocniejszej muzyki (przynajmniej tak jest w moim środowisku). Chyba udowodniłem Ci, jak bardzo ten gatunek muzyczny łączy się z konsolami.

Udowodniłeś tylko, że osoby, które znasz słuchają takiej, a nie innej muzyki i lubią konsole. Ale rozumiem, o co Ci chodzi.

Może nie wiesz, ale zespół Slipknot (goście mają niezły wygar) nagrali utwór do filmu Resident Evil.

No i super. Ale nie tyle nagrali do filmu, tylko został do filmu kupiony, a poza tym jak piszesz – do filmu, a nie gry. Chociaż na szczęście sporo elementów z gry jest w filmie obecnych.

Klip do tego utworu był puszczany (ale krótko) np. na Vivie. Tak więc ja i moi kumple mamy gorącą prośbę, aby ten dział pozostał na stałe. Po prostu co miesiąc przedstawiajcie zespół, który gra rocka, metal i pochodne tych gatunków.

Jak to tam będzie to nie wiem, ale temat muzyki i gier jest nieco szerszy i wykracza poza Twoje ulubione gatunki muzyki. Dział będzie dalej funkcjonował, ale zatoczy nieco szersze kręgi. Myślę, że ciekawe jest na przykład to co dzieje się z No Doubt – Gwen Stefani podkłada głos głównej bohaterki Malice (pozostali członkowie zespołu też brali udział w nagraniach, ponadto na ścieżce dźwiękowej znalazło się kilka kawałków No Doubt), a w pewnym teledysku tego samego zespołu pojawiają się kawałki Jet Set Radio Future.

I jeszcze jedno. Może co kwartał zamieszczalibyście ile milionów każdej konsoli sprzedało się na świecie? To bardzo ważne dla każdego prawdziwego gracza, który interesuje się każdym aspektem ze świata gier video.

Z jednej strony podawanie takich suchych danych raczej nie owocuje niczym dobrym – takie gołe liczby świetnie nadają się do gnębienia przeciwników zza barykady innego producenta konsol. Z drugiej – co i raz zamieszczamy takie informacje.

Mam też nadzieję, że w nowym numerze będzie test tego bezprzewodowego joypada Logitecha. Bardzo chcę się dowiedzieć, czy jest wygodniejszy od oryginalnego Duala i czy ma też przyciski analogowe. W ogóle chcę wiedzieć o tym padzie wszystko. Może się na niego szarpnę. I też się pytam czemu nie ma już fucks. Zawsze to czytałem na początku.
No to pzdr dla Ciebie i całej ekipy (jesteście najlepsi na rynku). Spadam. Nara

Czychu3 i kumple.

Dzięki i trzymajcie się. List był do Gulasha, ale odpowiadałem ja, Jarząbek.

PODOBA. MI SIĘ. TO.

Witam Was!!!
Na początku chciałbym pozdrowić Całą redakcję N+ (blee,blee.....). Kiedyś (jak jeszcze PlayStation było na topie) grałem w Final Fantasy 8. Teraz osobiście gram na Dreamcaście brata! Ale wróćmy do tematu, no więc oglądając niedawno film Harry Potter dojrzałem podobieństwo między Final Fantasy 8. Więc postanowiłem dać porównanie (tylko czasy są odrębne)....

Harry Potter vs Final Fantasy 8
Główny bohater FF8 czyli Squall Leonheart jest tak samo zamknięty w sobie jaki mułowaty, ale też i odważny jak (też główny bohater) Harry Potter.
Zell Dincht z FF8 jest bardzo roztrzepany (najpierw działa ,a potem myśli), wybuchowy i waleczny jak Ron Weasley.
Quistis Trepe jest nauczycielką Squall'a jest na pewno osobą wykształconą czyli mądrą, jak Hermiona Granger ona była prymuską w Harrym Potterze.
Seifer Almasy z FF8 jest pewnym siebie typem - jest bardzo podobnym do Draco Malfoya ze Ślizgonów (nawet mają ten sam kolor włosów).
Fujin i Raijin z FF8 to dwa przydupasy chodzące za Seiferem tak jak Crabble i Goyle (też dwa przydupasy) chodzące z Malfoy'em.
Gra Final Fantasy 8 powstała kilka lat temu, książka też, a ja dopiero to dostrzegam (ale kit z tym). Zobaczcie dwa inne klimaty, światy i czasy, ale ile może je łączyć. Sam na początku nie zdawałem sobie sprawy jak mogą być podobnie do siebie postacie. Harry Potter to książka o słynnym magu, a FF8 o niezwykle dzielnym bohaterze Seed z Balamb Garden - Squallu Leonhearcie. Jednak jedno z drugim jest powiązane.

Pl@ymoth

Mogę powiedzieć jedno. Szacunek. W takich sytuacjach najchętniej ukradłbym autorowi koncept, maila skasował i sprzedał pomysł jako swój. Nic dodać, nic ująć. Doskonała robota. Prosimy więcej takich światłych porównań.

POST HUMUNGUM

Witam!
Oczywistym jest, że list Humungusa (Alleluja!) nie mógł pozostać bez odpowiedzi.

Mnie szczególnie poruszył wątek hostess na stoisku GameBoya.

Jednak ja jestem kaznodzieją, choć wózka z kościołem nie mam, ale czuję coś głębszego w grach. I to właśnie sprawia, że nadal wierzę (nie wiem czy to dobry kontekst) w NINTENDO. Ale zacznijmy od początku...

I świetnie. Bo Nintendo to fajna firma i nie chcemy, żeby tak jak Sega poświęcała się tylko i wyłącznie robieniu gier (w wypadku Nintendo – najlepszych na świecie), a zamiast tego rozproszyła swoją uwagę i zajęła się też produkcją hardware'u, na który próbują potem sztucznie ściągać software na tak zwaną wyłączność i odciągać uwagę pana Miyamoto, który w tym czasie powinien wymyślać nowe rzeczy, prawda? Prawda??

PROLOG:
Dawno temu na odległej planecie zwanej Ziemią wielkie 'N' robiło sobie konsole martwiąc się konkurencją jak pies kupą pozostawioną na chodniku. Jednak na świat zamieszkany przez Segowców i Nintendowców spadł wielki meteoryt ochrzczony SONY, który choć nie wywołał natychmiastowej zagłady stał się mimo woli początkiem końca...
Końca prawdziwych wartości zamieszkujących w świecie konsol. Istoty zamieszkujące meteor SONY zaaklimatyzowały się w naszej krainie. Jednak z PieCla nadciągało wielkie niebezpieczeństwo...
Otóż władca PieCet spisek tajny i straszliwy knuł. Wysłał na ziemię swego sługę pod postacią konsoli, a imię jego Xbox. Miał on przygotować miejsce na przyjście zagłady i zaskarbić sobie wyznawców. X nie był złym tworem, ale posłusznym swojemu panu. Prawdziwe zło (drugie wcielenie X'a) dopiero nadejdzie i postać swą prawdziwą ukaże, a Set-Top-Boxy zawładnął na wieki kiedyś spokojną i miłującą piękno krainą...

Homilia: Wiem, że słowa Ewangelii zawile być mogą, a ze Apostołów tłumaczących brak, na mnie obowiązek spoczywać będzie. Wzorem Humungusa daty wyjaśnić sprawę pomogą:

M$ (rok 2005): Wychodzi Xbox 2, będący połączeniem wzmacniacza, PeCeta, konsoli, telefonu, faxu, drukarki, trzepaczki do jajek i Szatan wie tylko, czego jeszcze... Ludzie szaleją (all - konsolowcy, pecetowcy, gospodynie domowe...).

SONY (rok 2005): Firma stara się jako tako zachować styl konsolowy, ale jednocześnie
dorównać Billowi. W konsekwencji nie wychodzi z tego nic dobrego i PS3 kupują głównie fani z czasów PSX, PS2. Sony traci do Billa coraz więcej.

NINTENDO (rok 2005): N wypina się na konkurencję i obecne zasady marketingu (wykupywanie firm, ośmieszanie konkurencji na stronach WWW, robienie set-top-boxów) i wypuszcza następcę GC. Konsola posiada wiele fajnych przystawek, typowo japońskie gierki i bajery w stylu 16-bitów. Konsolę kupują tylko wierni fani N oraz Japończycy (co chyba wychodzi na to samo...).

Neo Plus (rok 2020): Prasa upada. Garstka ludzi na świecie jeszcze wychodzi do kiosków po gazety (pisma). Wszyscy mają net w domu.

Kutaragi, Miyamoto, Gates (rok 20XX): Gates zamraża swój mózg w laboratorium. Szczęśliwym trafem uderza w nie mały meteoryt i wszystko doszczętnie płonie. Miyamoto umiera na atak serca po zobaczeniu wyników sprzedaży GC5 (sprzedano jedną sztukę). Kutaragi umiera porażony przez prąd podczas zabawy na prototypie PlayStation-Top-Box (budowanego w piwnicy ofkoz).

Kres (rok 2100): Konsole jako gatunek wymarły. Telewizory, pralki, lodówki także. Wszystko mieści się w jednym urządzeniu. Jednak wszystko kończy się tak jak zaczęło, choć tylko w przenośni. Jakiejś komecie w końcu udaje się trafić w tę cholernie małą Ziemię i zabawa się kończy... Shenmue niedokończone, a duch Suzukiego błąka się po bezkresach wszechświata.

ojciec Kaxi z zakonu GameOnly

PS. Powyższy scenariusz jest najczarniejszym z możliwych, ale wyraża moje obawy (upadek konsol takich jakie kocham) przed przyszłością. Nie chciałem nim nikogo urazić (zwłaszcza Xboxowców). Mimo, że powyższy text jest z pozoru bez sensu można się w nim doszukać wiele analogi do dzisiejszej sytuacji.

Jasne, zapomniałeś tylko o jednym. Kiedy kometa zbliża się do Ziemi na zauważalną gołym okiem odległość, set top boxy łączą się w Settopboxegatrona, a ten jednym strzałem z lasera rozwala kometę w drobny pył. A potem jeszcze wciąga Godzillę nosem. Bo może.

DO DWÓCH RAZY SZTUKA

Witam,to mój drugi list do Was (pierwszego nie wydrukowaliście), chciałbym Wam opowiedzieć moją historię z grami video i jak musiałem się poświęcać.

To nie ja. To nie ja.

Tradycyjnie zaczęło się od Pegasusa, którego trzymam do dziś. Zagrywałem się non-stop w Ice Climbers i Tank, to były czasy. O istnieniu innychkonsol nie wiedziałem (poza Amigą, ale chyba to nie konsola). Po pewnym czasie obiło mi się o uszy PlayStation i Saturn który był reklamowany w gazetach. Zapragnąłem mieć wtedy konsolę albo Sony albo Segi. Moje męczarnie z Pegasem zakończyły się, kiedy to poszedłem do V klasy podstawówki. Wtedy moja mama pojechała sobie najdzwyczajniej do Wrocka po zakupy. Nie było jej strasznie długo, zacząłem się martwić, gdy po chwili usłyszałem dzwonek do drzwi.
Patrze, a tu moja mateńka wpada z zakupami i z nowym plejakiem oraz Tomb Raiderem IV.

Ja pamiętam, jak do domu wpadła mama ze Specem oraz Space Raidersami i Jet Packiem. To piękna chwila – zmieniła całe moje życie...

Podjara nieziemska! Szybko wypakowałem konsole i zaczęło się. I potem z górki, zacząłem kupować nowe (oryginalne) gierki i Wasze pismo. Powoli obeznałem się w temacie i konsolowym rynku. I tak było przez dwa lata; później zobaczyłem DC'ka (jaka grafa) i zapragnąłem go mieć, ale to nie było łatwe. Zacząłem czytać dużo o tej konsoli i o gierkach, które na nią wychodziły. Zobaczyłem Shenmue, opad szczeny, potem Jet Set Radio o ja pierdykam... Jaka grafa! Po paru miesiącach na lekcji Chemii zabrakło mi 0,5pkt do czwóry. Walnąłem z całej siły w ścianę pięścią. Złamałem palec, parę tygodni nosiłem go w gipsie, potem nadszedł dzień wypłaty ubezpieczenia i gdy dostałem kasę w ten sam dzień (prawie się zabiłem, jak biegłem do domu) zamówiłem Dreama.
Ale zajawa, mam go do dziś i ciągle na nim gram, nie przejmując się, że nowe gierki już nie wychodzą. Morał z tego taki: jeśli brakuje ci kasy na konsolę- złam palec hehehehe.

Kuba,

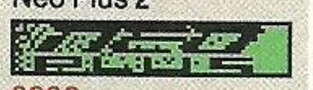
No cóż. Z jednej strony nie wypada mi zachęcać kogokolwiek do tego, aby w ten właśnie sposób zdobył kasę na cokolwiek, ale to już nie pierwszy list, w którym ofiara jakiegoś wypadku w szkole (mówimy tylko o niegroźnych złamaniach itepe) dostaje kasę, za którą kupuje konsole. Hmm. Ja tylko z mojej strony mogę powiedzieć, że zupełnie nie pochwalam takiego postępowania. Tak, zupełnie. A ten list w takim razie drukujemy jako przestrogę. Tak właśnie – przestrogę, jak byście nie mieli skąd wziąć kasy na konsolę... I tym akcentem kończę. Do przeczytania!

LOGA DO TELEFONÓW NOKIA i SIEMENS

Neo Plus 1

0001

Neo Plus 2



0002

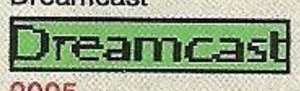
Neo Plus 3

0003

Neo Plus 4

0004

Dreamcast



0005

PS2

0006

Xbox

0007

GameCube

0008

Square

0009

Final Fantasy

0010

GTA III

0011

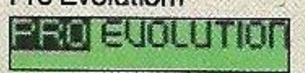
Konami

0012

MGS2

0013

Pro Evolutiom



0014

Namco

0015

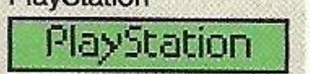
Tekken

0016

Halo

0017

PlayStation



0018

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:

„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

gdzie literki XXX symbolizują numer loga - mogą to być literki od 0001 do 0018.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:

„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0018, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat.
Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

KONKURS

Pro Evolution Soccer 2

Pytanie: jak nazywa się japoński odpowiednik serii Pro Evolution Soccer

a) Super Soccer Evolution

b) Power Pro Kyuaku Shuto Football

c) Winning Eleven

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo (czyli: „Neo A", „Neo B" lub „Neo C")

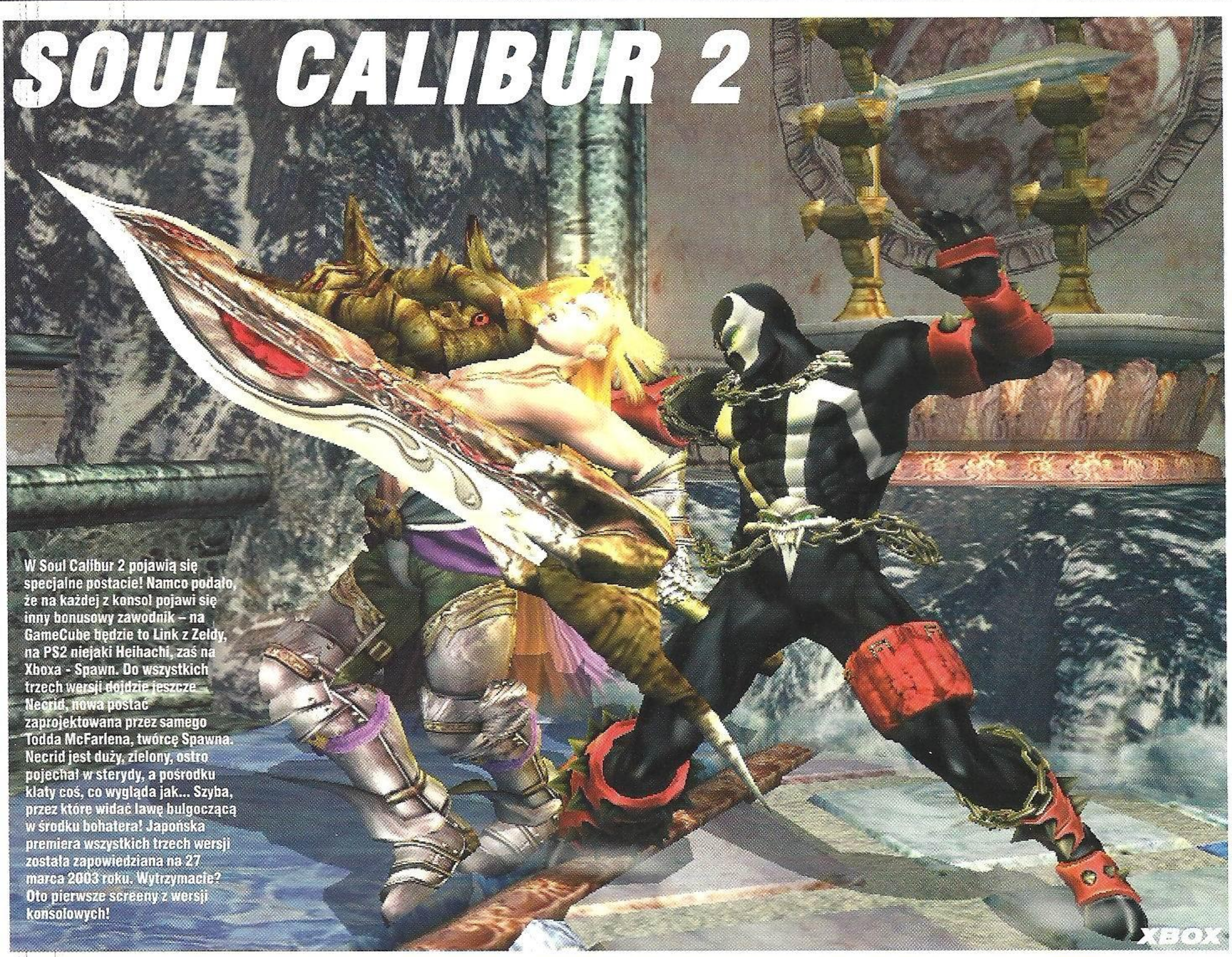
7216

A nagrody są przednie.

- **Dwumetrowy banner PES2 + PRO EVOLUTION SOCCER 2 na PS2!**
- **Trzy zestawy: koszulka + czapka + brelok + naszywka**
- **Dwa zestawy: recznik + czapka + naszywka**

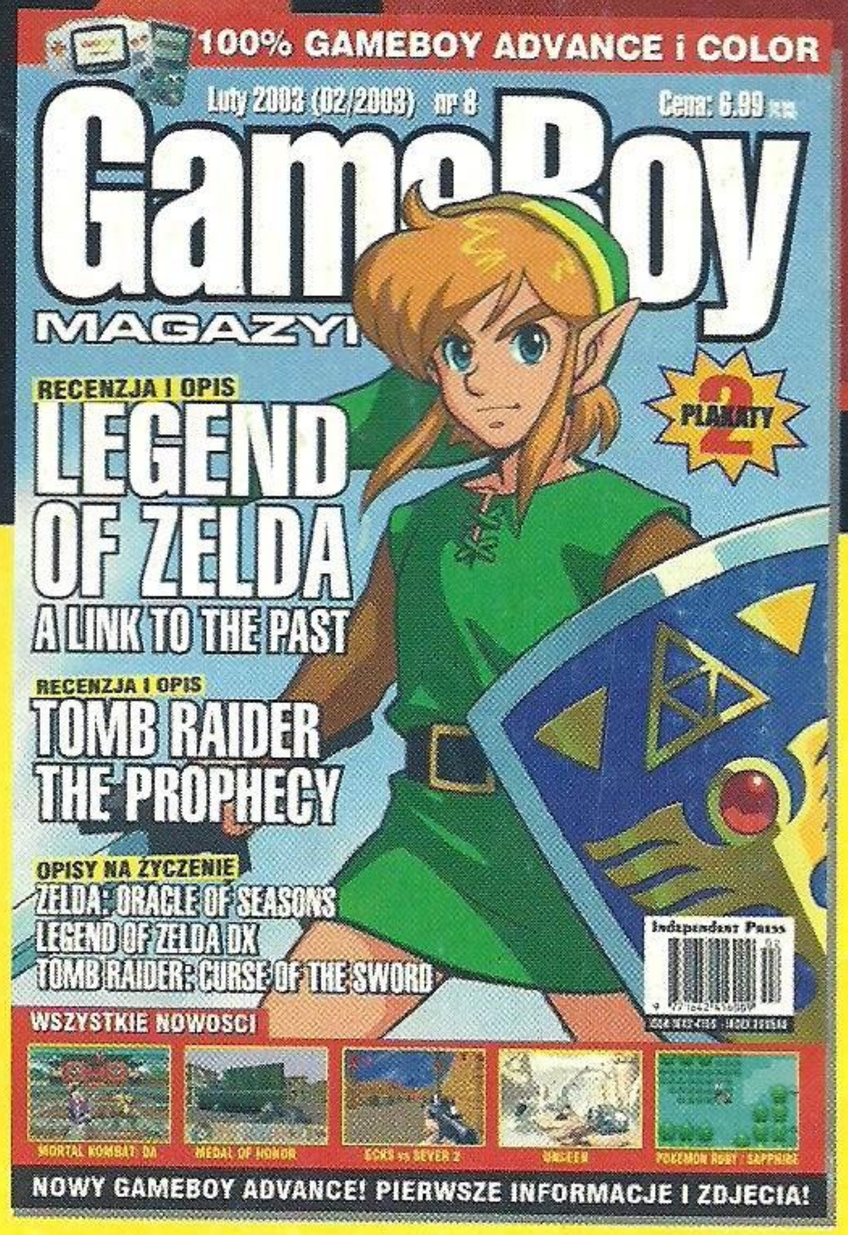
Koszt jednego SMSa to 2 zł + Vat.
Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

SOUL CALIBUR 2



W Soul Calibur 2 pojawią się specjalne postacie! Namco podało, że na każdej z konsol pojawi się inny bonusowy zawodnik – na GameCube będzie to Link z Zeldy, na PS2 niejaki Heihachi, zaś na Xboxa - Spawn. Do wszystkich trzech wersji dojdzie jeszcze Necrid, nowa postać zaprojektowana przez samego Todda McFarlena, twórcę Spawna. Necrid jest duży, zielony, ostro pojechał w sterydy, a pośrodku klaty coś, co wygląda jak... Szyba, przez które widać lawę bulgoczącą w środku bohatera! Japońska premiera wszystkich trzech wersji została zapowiedziana na 27 marca 2003 roku. Wytrzymacie? Oto pierwsze screeny z wersji konsolowych!

ZGADNIJ, KTO ZAWITAŁ NA GAMEBOYU ADVANCE?



W NOWYM GAMEBOY MAGAZYNIE recenzje i opisy TOMB RAIDER: THE PROPHECY, LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

OPISY NA ŻYCZENIE! ZELDA: ORACLE OF SEASONS, ZELDA DX i TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD

RECENZJE NOWOŚĆI: CRASH BANDICOOT 2, SEGA RALLY, SHINOBI, MEDAL OF HONOR i inne!